SAGA FRONTIER 2: EL NUEVO RPG DE SQUARE

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 86. JUNIO 1999. 695 PTA. 4,18 EUROS

A TODA REVOLUCION V-RALLY 2

REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

ESPECIAL FERIA E3

SHEN MUE • DINO CRISIS • PERFECT DARK • RESIDENT EVIL NEMESIS • FINAL FANTASY VIII

8 420565 037006 00086

MÁS DIVERTIDA

PHILIPS TE REGALA 15 TELÉFONOS

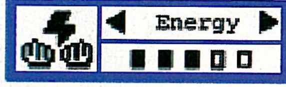
Savvy™

CON SAVVY, ADEMÁS DE LLAMAR, PODRÁS ENVIAR ICONOS EXCLUSIVOS PARA TRANSMITIR TUS EMOCIONES

CON SAVVY DISPONDRÁS DE UN CALENDARIO DE BIORRITMOS QUE TE PREDICE LOS NIVELES DE SUERTE, AMOR, ENERGÍA Y ÉXITO QUE TENDRÁS DURANTE EL DÍA

Date:
30/09/1998



CON SAVVY ACCEDERÁS AL MENÚ CON UN SOLO BOTÓN, Y PODRÁS DISFRUTAR CON SU CALENDARIO, EUROCALCULADORA, CRONÓMETRO Y RELOJ CON ALARMA QUE FUNCIONA INCLUSO CUANDO TU SAVVY ESTÁ APAGADO... DIVERTIDO ¿NO?

EL SAVVY SÓLO PESA 139GR. Y ESTÁ PREPARADO PARA UTILIZARLO EN 25 IDIOMAS. ¿QUÉ MÁS PUEDES PEDIR?

PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 15 SAVVY, SÓLO TIENES QUE ENVIARNOS ESTE CUPÓN CON TUS DATOS ANTES DEL 30 DE JUNIO Y TENER MUCHA SUERTE EN EL SORTEO.

NOMBRE ....
APELLIDOS..
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
PROVINCIA ....C.P...............
TELÉFONO ....
EDAD ....

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A ESTA DIRECCIÓN: REVISTA SUPER JUEGOS. C/ O´DONNELL 12, 28009 MADRID. INDICA EN UNA ESQUINA DEL SOBRE «CONCURSO SAVVY»

EL HECHO DE PARTICIPAR EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES. CUALQUIER SUPUESTO QUE SE PRODUJESE NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES SERÁ RESUELTO POR LOS ORGANIZADORES.

En portada

Este mes venimos cargados de novedades. Para empezar, y como habrás notado nada mes ver la revista en tu kiosko, tienes en tus manos un vídeo en el que con la gente de SUPER JUEGOS a los mandos, te mostramos los juegos más interesantes de cara a los próximos meses. Para que no te digan cómo son, y que tú lo puedas comprobar por ti mismo. Ya en la revista, ocupa nuestra portada el colosal V-Rally 2, todo un prodigio gráfico que insiste aún más en el género de la conducción, problamente el más masificado de la consola y con más celebrados títulos. Otra novedad de este mes es la incorporación de una nueva sección llamada RPG: La Nueva Generación, en la que The Elf os pondrá al día en un género que cada vez está teniendo mayor aceptación entre los usuarios españoles.

sumario nº 86

Super nuevo







Secciones



A fondo







GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto** y **Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 695 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

press start

LLEGO EL M

1 Meryl hizo las delicias del personal. Con ella en la cola, la espera se hacía mucho más placentera. Todos pudieron llevarse una espectacular foto con ella y Psychomantis.

2 Psychomantis iba perfectamente caracterizado, incluso antes de disfrazarse y maquillarse. David de CENTRO MAIL demostró una enorme imaginación.

El viernes 7 de Mayo, en el CENTRO MAIL de la Calle Preciados 34, se pusieron a la venta los primeros METAL GEAR SOLID para *PLAYSTATION*, que provocaron colas que daban la vuelta a la manzana. Meryl, Psicho-mantis, la gente de CENTRO MAIL y la redacción en pleno de **SUPER JUEGOS** participaron en una fiesta que deparó un montón de sorpresas.

ETAL DIA



3 Meryl en la calle entreteniendo al público y engrosando la cola, que se alargó cada vez más y más merced a sus pistolas y su gran interpretación.

*4 El primero de la fila también vino disfrazado, aunque de **Chicho Ibáñez Serrador**. «¡Que no me lleve la Ruperta!», gritaba en el momento de hacerse la foto. Para la ocasión eligió un modelo primavera-verano del diseñador hindú Chan Dalh.*



5 Al finalizar la fiesta, foto de familia, con todos los que habíamos colaborado. Concurso: ¿Quién de la foto se peina con un boli? (Pistas: va de rojo, y ha estado en la cárcel).

*6 **THE ELF** y compañía no pueden evitar sucumbir ante el aliento y conversación de **Alberto Minaya**, el tirillas ligón de playa. Al fondo **NEMESIS** echando un caldo sobre el macarra de rojo, que tiene menos pelo que un muñeco de nieve.*

*7 **Adolfo** de LOS 40 PRINCIPALES, heredero natural de **Joe Rigoli**, y famoso por hacer del ridículo una profesión y del físico una aberración, entrevista a **Susana** de KONAMI.*

*8 ¡Paren máquinas! **NEMESIS** por fin a menos de un metro de una mujer y gratis. **Susana** de KONAMI hizo lo que todas... posó y de repente se acordó que no había dado de comer al canario y se largó. Al fondo de rojo el chulo de viejas calvo.*

Editorial

Desde aquí quiero agradecer la presencia de todos los que nos acompañasteis a la fiesta METAL GEAR SOLID, muchos de los cuales tuvieron que esperar más de dos horas para conseguir el preciado juego.

MARCOS GARCIA

INTERNET POR 39.900 PESETAS

Hay dos noticias que este mes nos han sorprendido. La primera de ellas es el acuerdo entre KONAMI y MICROSOFT para convertir los mejores títulos de cada compañía a consola y a *PC* respectivamente. Sin menospreciar a la compañía de **Bill Gates**, quien sale ganando es MICROSOFT, ya que el talento de KONAMI en cuanto a videojuegos supera y en mucho a MICROSOFT, más especializada en sistemas operativos y utilidades. Pero si con esto el mundo del *PC* se refuerza, con lo que las consolas dan un buen puntapié es con el anuncio del acceso a **Internet** gratuito vía *DREAMCAST*, con cuenta de correo y servicios típicos como el chat incluidos. Si quieres conectarte a **Internet**, qué prefieres, ¿un ordenador que precisa de una inversión considerable, o una consola que además de ofrecer esos servicios te permite jugar con excepcionales títulos y estar a la vanguardia de la tecnología? Está claro que *DREAMCAST* se va a convertir en un caramelo, y no sólo para los jugones, sino para cualquiera que quiera tener acceso a la red de redes de una manera sencilla. SEGA va a contribuir a que **Internet** se generalice, algo que la sociedad española debe valorar como se merece.



Siempre que hay por ahí alguna Feria, en estas páginas pasamos más frío que estando en cueros en Siberia. Por suerte o por fortuna, rebuscando en el patio de casa siempre se puede encontrar alguna. Los viajeros se traen todas las novedades y a nosotros sólo nos dejan las locales y no sin hostilidades. Por estas y otras muchas cosas, nunca inviertas en la Bolsa.









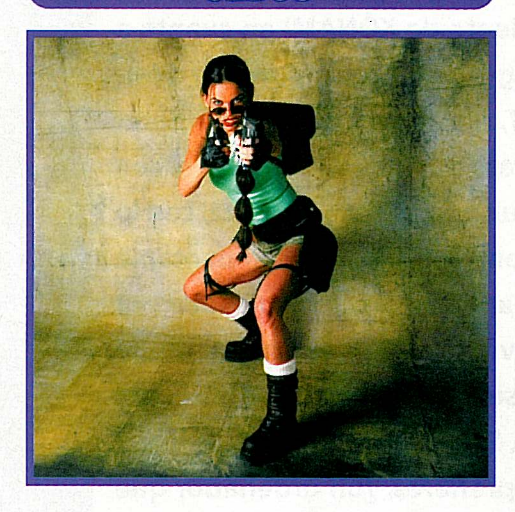
Dreamcast



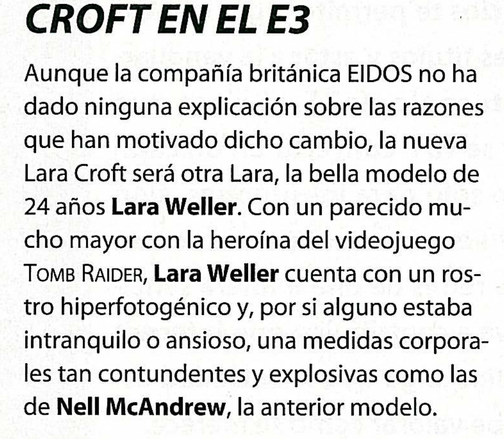
CON DREAMCAST TENDRAS ACCESO GRATUITO A INTERNET

SEGA acaba de confirmar que los futuros usuarios de ***Dreamcast*** tendrán acceso gratuito e ilimitado a **Internet** para poder jugar en red y acceder a los múltiples servicios en red de su nueva consola. Con esta esperada medida, el jugador podrá conectarse sin abonar la cuota de acceso y también utilizar servicios de la red como *e-mail* y canales de chateo. Otra noticia relacionada con SEGA es que esta compañía será el patrocinador oficial del equipo de fútbol británico Arsenal, uno de los conjuntos más fuertes de la Premier League, en la próxima temporada.

EIDOS



LARA WELLER SERA EL NUEVO ROSTRO DE LARA CROFT EN EL E3



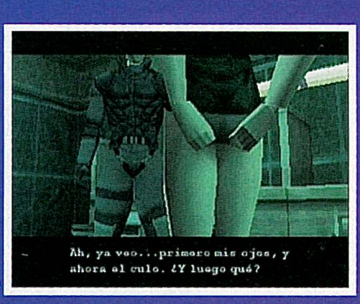
Aunque la compañía británica EIDOS no ha dado ninguna explicación sobre las razones que han motivado dicho cambio, la nueva Lara Croft será otra Lara, la bella modelo de 24 años **Lara Weller**. Con un parecido mucho mayor con la heroína del videojuego Tomb Raider, **Lara Weller** cuenta con un rostro hiperfotogénico y, por si alguno estaba intranquilo o ansioso, una medidas corporales tan contundentes y explosivas como las de **Nell McAndrew**, la anterior modelo.

KONAMI



120.000 METAL GEAR SOLID EN LA PRIMERA SEMANA

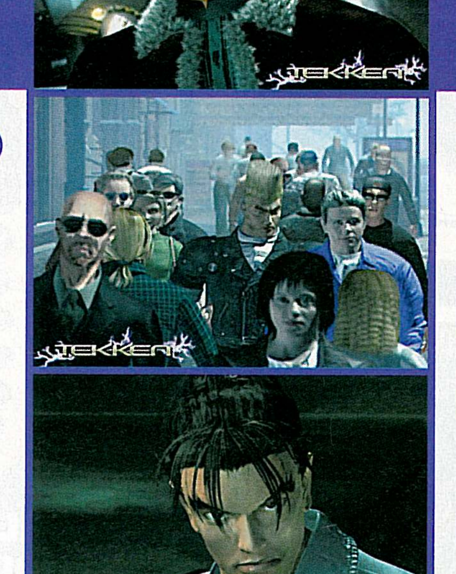
Después de comprobar la extraordinaria calidad del doblaje al castellano de Metal Gear Solid, no resulta nada extraño que en su primera semana se hayan vendido cerca de 120.000 unidades en nuestro país. Desde aquí queremos felicitar a KONAMI por este excelente trabajo, que ha conseguido revalorizar aún más a un juego que creíamos inmejorable. Esperemos que esta acertada política comercial de la compañía nipona, que le da tantos beneficios económicos como prestigio entre los usuarios, sea un ejemplo para el resto de compañías. Hay inversiones que siempre serán beneficiosas.



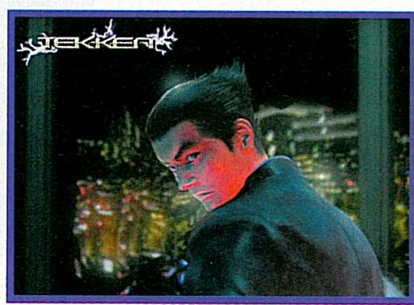
ARCADES

LA RECREATIVA TEKKEN TAG TOURNAMENT YA ESTA EN MARCHA

En varios recreativos de **Japón** y **EE.UU.** ya se encuentra una versión al 50% del nuevo TEKKEN TAG TOURNAMENT. En este nuevo TEKKEN tenemos la opción de seleccionar a dos personajes e intercambiarlos a voluntad para realizar *combos* conjuntos. Lo mejor del juego son los nuevos movimientos añadidos a todos los personajes, y la vuelta de Baek, Michelle, Armor King, Ganryu, etc. Más información en www.tekkentagtournament.com







Antes del bombazo de TEKKEN 4, *NAMCO nos pone los dientes largos con estas primeras imágenes de la recreativa* TEKKEN TAG TOURNAMENT. *Por cierto, también circulan algunos vídeos por Internet.*

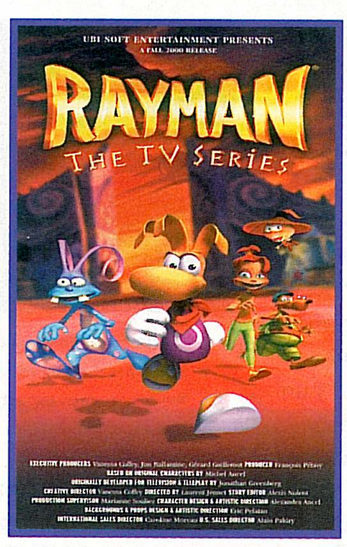
SPACO

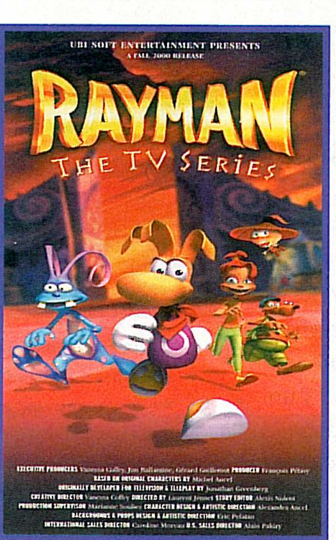
SUPERMAN POR FIN LEVANTARA EL VUELO EN NINTENDO 64

Tras un montón de retrasos, nunca bien explicados por TITUS, SUPERMAN para ***NINTENDO 64*** llegará por fin a **España** de la mano de la compañía distribuidora SPACO. Esta aventura protagonizada por el más popular de los superhéroes tendrá un diseño gráfico impresionante, un desarrollo muy variado y unas dimensiones mastodónticas. Además de este título, SPACO sacará a la venta el juego de lucha para ***PLAYSTATION***, EVIL ZONE un *beat´em-up* en 3D con personajes al estilo manga.

UBI SOFT

RAYMAN SE PASA AL MUNDO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN TELEVISION





RAYMAN, THE TV SERIES es uno de los proyectos más ambiciosos y revolucionarios de la compañía francesa UBI SOFT de cara al año 2000. De momento, parece que los primeros que podrán disfrutar los 26 capítulos de los dibujos animados serán los televidentes de los **Estados Unidos** y **Canadá**. Cada capítulo tendrá una duración aproximada de13 minutos y contará con una revolucionaria técnica de animación en 3D y con todos los personajes del videojuego renderizados.

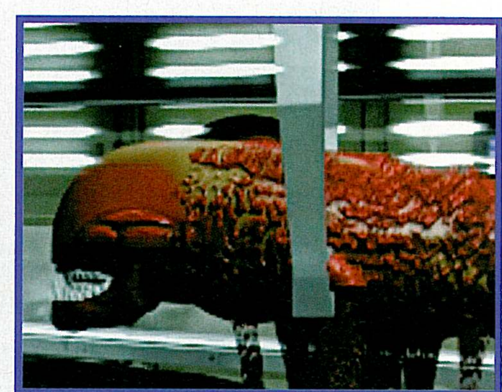


ELECTRONIC ARTS

ALIEN RESURRECTION Y MEDAL OF HONOR LLEGARAN EN SEPTIEMBRE

La compañía ELECTRONIC ARTS trabaja a destajo para que la aventura ALIEN RESURRECTION y el *shoot´em-up* en primera persona MEDAL OF HONOR estén listos para Septiembre. Ambos títulos para ***PSX*** programados por FOX INTERACTIVE y DREAMWORKS respectivamente, son dos de las máximas apuestas de EA en este 99.





En esta imagen podéis ver el aspecto de los bichos a los que tendremos que enfrentarnos en ALIEN RESURRECTION.



VIRGIN

BOMBERMAN VUELVE A PLAYSTATION POR LA PUERTA GRANDE



VIRGIN **España** sacará en pocos meses en nuestro país BOMBERMAN, de la compañía HUDSON, para ***PLAYSTATION***. Aunque al principio nos causó extrañeza el nombre, por ser BOMBERMAN a secas y sin ningún subtítulo más, al poner el juego nos dimos cuenta de la razón. BOMBERMAN es un pequeño homenaje a la primera versión de juego que también cuenta con una con idéntico desarrollo pero con los gráficos más modernos. Se trata de un juego sencillo pero divertidísmo, pensado para los grandes amantes de la saga que quieran volver a revivir antiguas batallitas con el personaje más emblemático de HUDSON. Atención a su modo *multiplayer*.



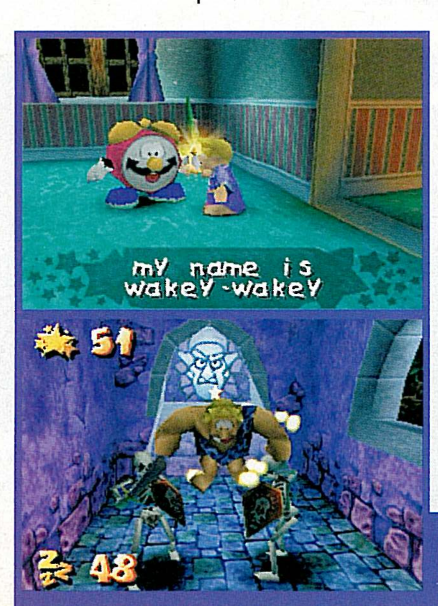
GT INTERACTIVE

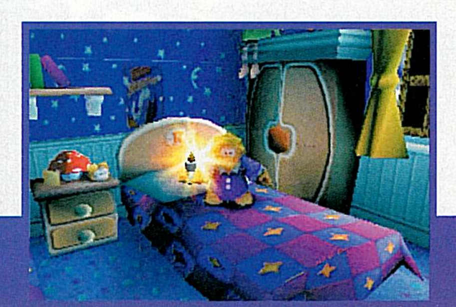
40 WINKS, UNA OBRA MAESTRA PARA N64 Y PLAYSTATION



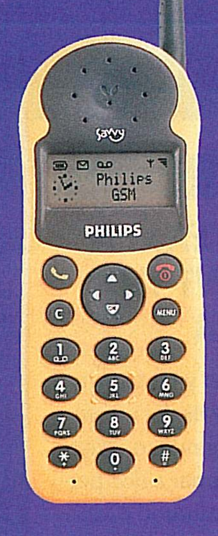
Como 40 WINKS sea la mitad de bueno de lo que parece, estaremos ante uno de los juegos más espectaculares del 99.

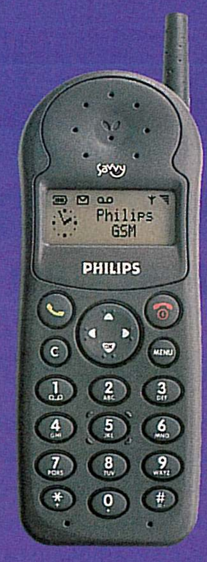
Programado por la compañía EUROCOM para GT INTERACTIVE, 40 WINKS para ***NINTENDO 64*** y ***PLAYSTATION*** es una alucinante y espectacular aventura con un diseño gráfico de ensueño y un desarrollo nada lineal en el que deberemos cumplir las misiones más curiosas e impensables. En 40 WINKS deberemos acompañar a dos hermanos a través de seis mastodónticas fases coronadas con la presencia de siete espectaculares jefes finales. En el desarrollo se mezclan elementos de acción con otros típicos de aventura gráfica, como la búsqueda de objetos o la resolución de puzzles. Según las previsiones de GT INTERACTIVE, 40 WINKS estará listo para su lanzamiento mundial a finales de año, coincidiendo con Navidad.





COMUNICADOS





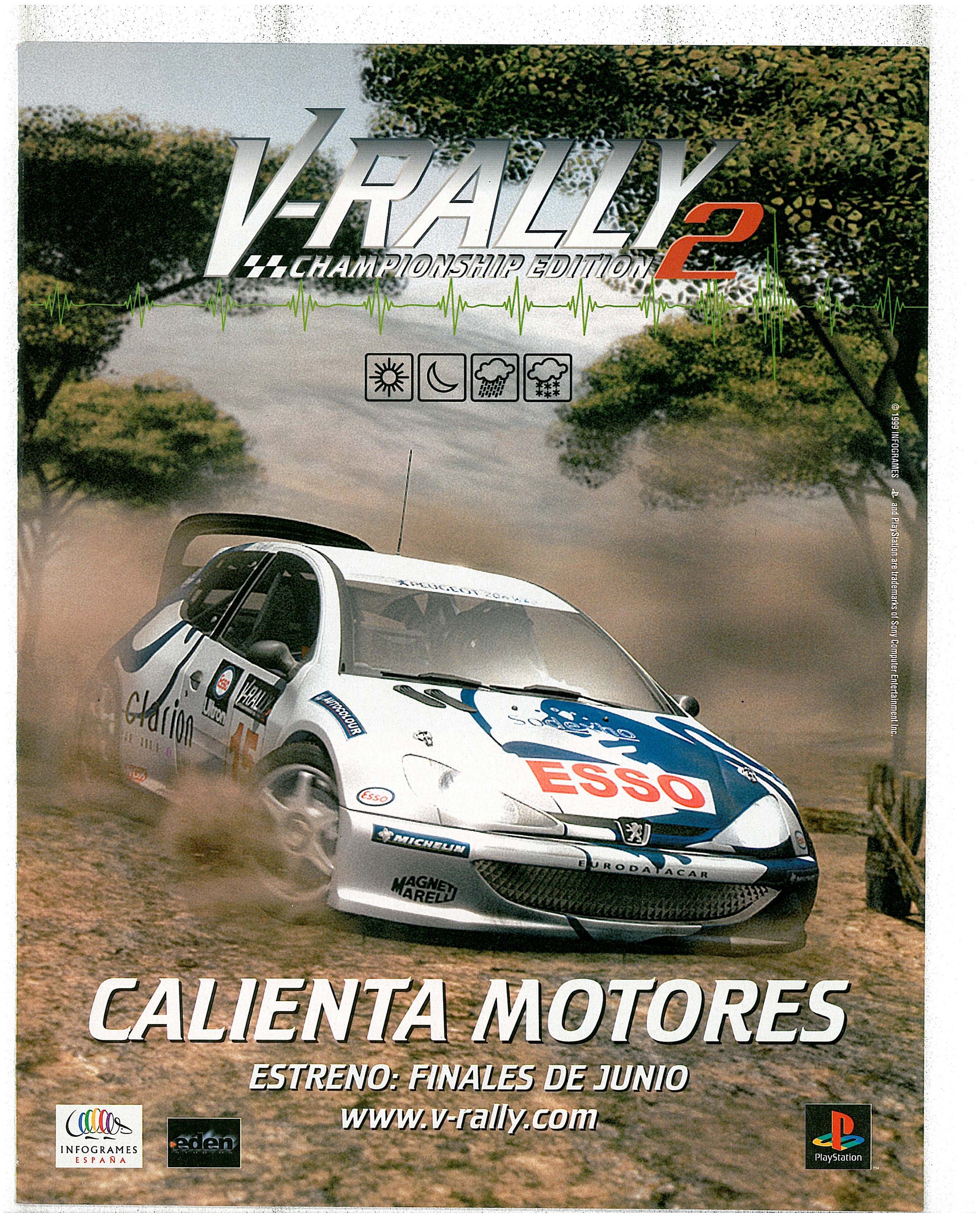
EL TELEFONO MAS DIVERTIDO Y JOVEN SE LLAMA SAVVY

Lanzado al mercado por PHILIPS CONSUMER COMMUNICATIONS, el teléfono GSM **Philips Savvy** es un nuevo concepto en telefonía móvil que ofrece al usuario una manera sencilla y divertida de comunicarse. A un cómodo sistema de comunicaciones con una única tecla para navegar por los menús, **Savvy** ha añadido un montón de originales funciones entre las que destacan la posibilidad de mandar mensajes con alegres y vistosos iconos, un euroconversor para convertir pesetas a euros e, incluso, un calendario de biorritmos que nos dará predicciones diarias de suerte, amor, energía y éxito.

CONCURSO

SEGUNDA FIESTA DEL VIDEOJUEGO EN SABADELL

La **Segunda Fiesta del Videojuego de Sabadell** tendrá lugar en el Centre Civic Can Rull de la calle San Isidoro Nº45 durante los días 29 y 30 de este mes de Mayo. Los asistentes a esta segunda edición podrán conocer lo último en juegos y consolas y también participar en diferentes concursos con multitud de premios para los ganadores. Los torneos del sábado se disputarán con los juegos TEKKEN 3 y RIDGE RACER TYPE 4, y los del domingo con FIFA 99 y MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER. Para inscribiros en estos concursos, o para recibir más información del evento podéis llamar al teléfono 93/ 748 01 40.


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
CALIENTA MOTORES
ESTRENO: FINALES DE JUNIO
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation
© 1999 INFOGRAMES. and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
ESSO
MICHELIN
MAGNETI MARELLI
EURODATACAR
clarion

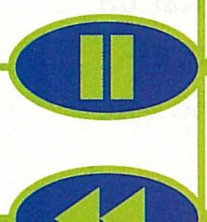

DVD: LA TECNOLOGIA AL PODER
PHILIPS
El «proyecto Dolphin» de NINTENDO, la propia PlayStation 2 o el rumor no confirmado de una futura ampliación de Dreamcast tienen en el DVD su protagonista debido a la gran capacidad y versatilidad en cuanto a almacenamiento de datos. Sin embargo, de momento no parece que ninguna de estas consolas vayan a permitir el visionado de películas, así que los que queramos gozar del bombardeo de sensaciones que emana una película en formato DVD tendremos que utilizar los fantásticos reproductores que ya están disponibles en el mercado.





DVD, el pasaporte al futuro

Durante tres meses vamos a dar un repaso a lo que es en la actualidad el ***DVD***, lo que puedes ver en este formato y, por supuesto, lo que se avecina, tanto con los avances de hardware como con los futuros títulos más sorprendentes. Y todo porque está más que claro que la tecnología ***DVD*** se puede decir que es un *standard* global (luego abundaremos en este concepto), y se aplicará a la práctica totalidad del espectro del mundo del entretenimiento, incluyendo por supuesto, el mundo de las consolas. El ***DVD VÍDEO*** y el ***DVD ROM*** son los que actualmente disfrutan de esta tecnología, y es en el ***DVD-VÍDEO*** en lo que tanto en éste como en sucesivos meses nos vamos a centrar, conscientes plenamente del interés que despierta en vosotros todo lo que concierne a las nuevas tecnologías. Digamos que estamos en el periodo de madurez del soporte, con una evolución sostenida que hace que de los 45 mil ***DVD*** instalados en el 98, se pase a los 150 mil previstos para finales del 99. A eso han contribuido las reducciones significativas de



precio, y algunas campañas promocionales realmente interesantes. Por ejemplo, por 89.900 pesetas es posible adquirir el ***DVD 730*** de PHILIPS que viene acompañado por cinco películas de la WARNER, que si restamos al precio el supuesto valor de las películas, el ***DVD*** valdría menos que un vídeo estéreo de una marca conocida, a pesar del tremendo salto tecnológico. Y otro aspecto que es vital para el asentamiento del producto es sin duda la disponibilidad de títulos en el mercado, que ya llega a nada menos que 250 títulos oficiales disponibles, y con la concienciación de las grandes distribuidoras de simultanear siempre que sea posible los lanzamientos en vídeo y los de ***DVD***. Con todo esto está claro quién es el heredero natural del vídeo doméstico, y aunque ambos sistemas son absolutamente compatibles en cada casa, poco a poco el ***DVD*** irá tomando protagonismo, y como las comparaciones son odiosas, dudo que si dispones de un ***DVD*** te apetezca comprar nada en formato vídeo doméstico, ya que la oferta del ***DVD-VÍDEO***, centrada en la gran capacidad de los CDs y la consiguiente mejora tanto en la calidad de imagen y sonido y enriquecimiento del producto, no tiene parangón ni rival alguno en el mercado. Ahora con tanto espacio disponible en un solo CD, al comprar una película o un CD musical en este formato se pueden incluir entrevistas, *making off*, distintos idiomas de locución y subtítulos, e incluso variar las cámaras de la película mientras la vemos si así lo ha contemplado el director a la hora del rodaje.

Pero lo mejor de todo es que el ***DVD*** es, como dijimos antes, un *standard*. Esto quiere decir que problemas como tuvo el ***CDi*** o ***3DO***, que se quedaron solos con sus sitemas con el consiguiente fracaso a pesar de sus innegables cualidades, se han solucionado de antemano. Así PHILIPS, SONY, TOSHIBA, THOMSON, WARNER, COLUMBIA, POLYGRAM, MGM, UNIVERSAL, PANASONIC, PIONEER, HITACHI, DISNEY, etc... unen sus fuerzas para apoyar el nuevo formato, sin nadie que tome un camino paralelo. Como supondréis, al convertirse en plataforma única su éxito está garantizado, y eso es lo que lleva consigo el concepto de convertirse en standard. No hay duda posible, el fracaso del sistema es inviable.

Quizá lo único planteable es cuándo comprarlo, pero eso probablemente os lo desvelaremos el mes que viene, cuando os contemos cuáles son las mejores películas disponibles. Ya no seréis capaces de resistir la tentación de sentir «el cine en casa», y sólo os preocuparéis por las palomitas.

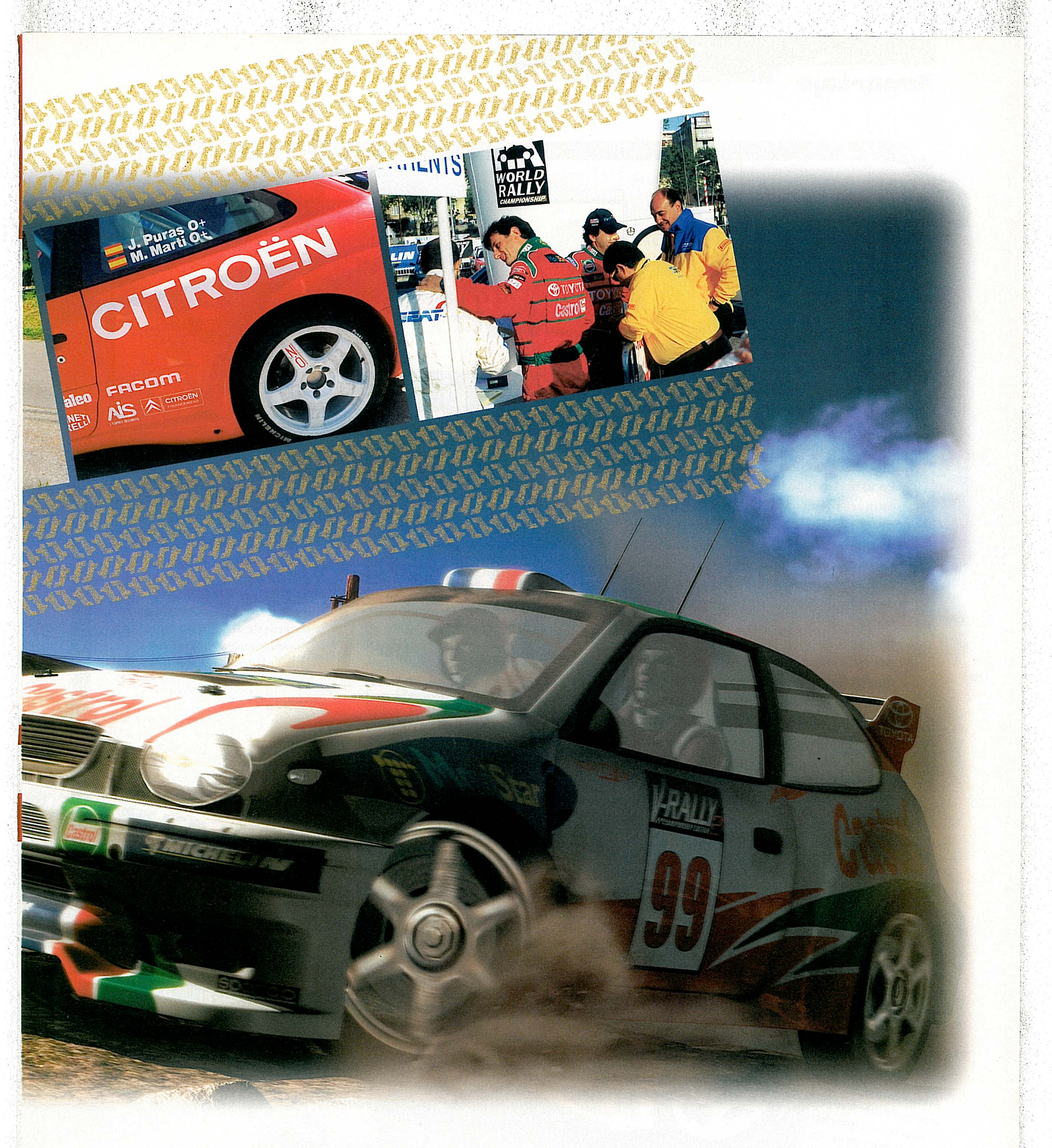
THE SCOPE





En un enorme alarde de oportunismo comercial, la compañía francesa **Infogrames** logró que **V-Rally 2** fuera el **patrocinador** oficial de la 43 edición del **Rally de Córcega**, una de las pruebas más emblemáticas del Campeonato Mundial de Rallyes. Un marco incomparable para presentar un juego tan **extraordinario**, espectacular y **realista** como este impagable V-Rally 2.

El gran triunfo



de Infogrames

VIP Village

Por si alguno se está preguntando qué «leches» es eso del *VIP Village*, os diremos que es la zona reservada a los diferentes patrocinadores del Rally. INFOGRAMES tenía allí un coqueto *stand*, con terracita y todo, en el que se podía comer algo, jugar a V-RALLY 2, colarse a la zona de los coches que iban a competir y, si andabas un poco despierto, incluso robar todo tipo de productos de *merchandising* del juego. En estas instalaciones tuvieron lugar numerosos actos públicos, como un concurso con V-RALLY 2, un concierto de una especie de Jarcha corsa (cien veces más soporífera que la formación hispana) y una gloriosa degustación de cerveza y sidra a cargo del Gran Pierre, el mejor y más complaciente camarero del globo. Nuestras únicas salidas del *VIP Village* fueron para ver el final de un tramo, para pasarnos medio día dando vueltas en autobús y para pasar 5 desquiciantes horas atrapados en una discoteca a la espera de un taxi. Rally, lo que se dice Rally... vimos muy, muy poco.





Arriba podéis ver a ***Ari Vatanen*** *jugando a* ***V-RALLY 2****. A su izquierda, el impresionante aspecto de la expedición española, un momento del concurso con* ***V-RALLY 2****, y abajo, nuestro enviado posa junto a nuestro favorito: el 4 L del luso Pinto Dos Santos.*

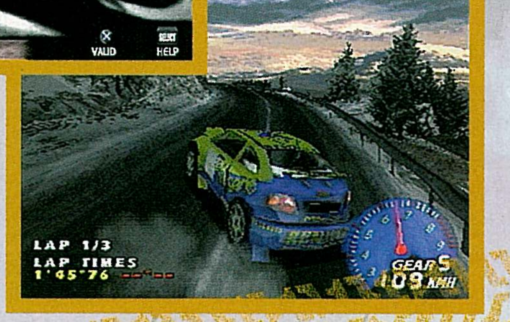


En estas imágenes podéis contemplar en todo su esplendor la espectacular belleza de los diseños de algunos de los prototipos que participan en esta edición del Mundial de Rallys del 99. Sólo el alucinante sonido de sus motores impresiona más.

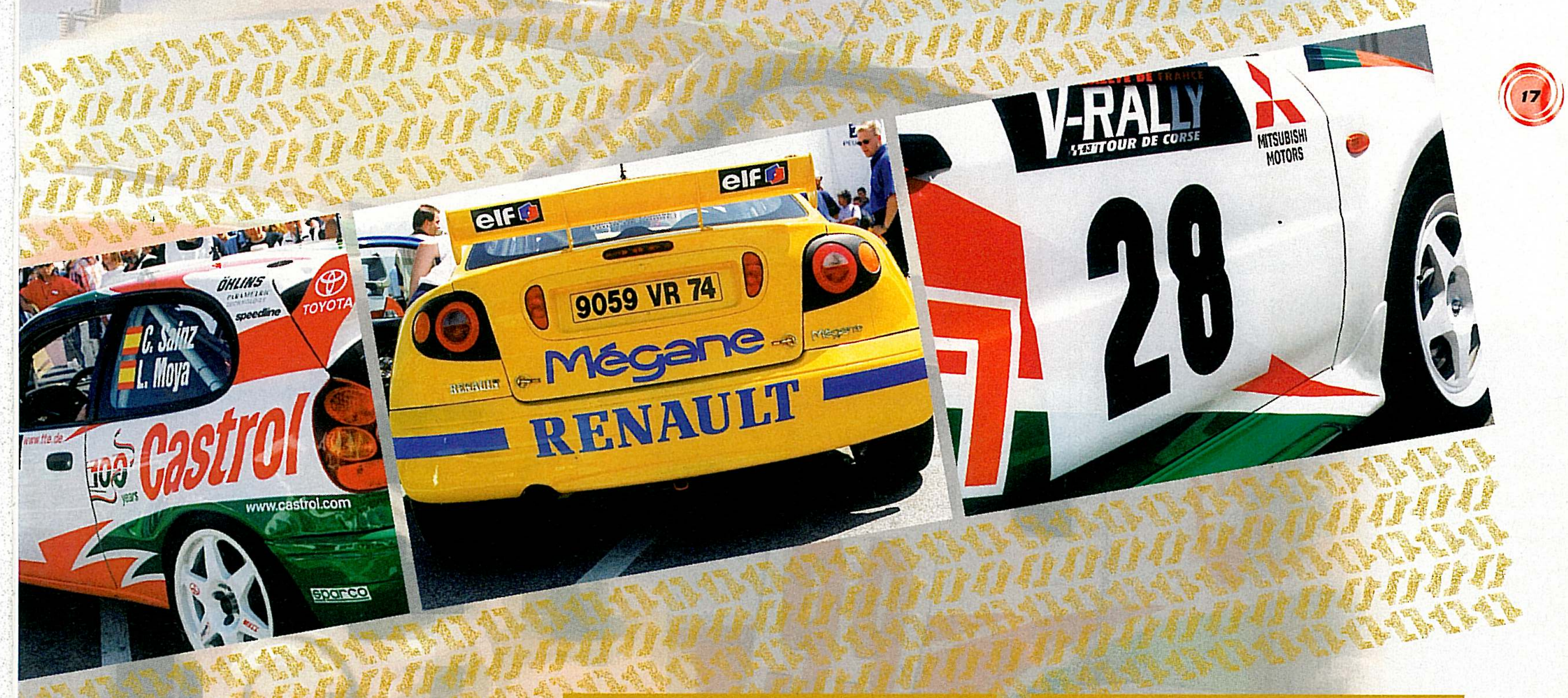
Esto de viajar por el extranjero y conocer otras tierras y sus gentes, otras culturas y sus costumbres debe tener su encanto y estoy seguro que algún día terminaré por encontrárselo. De momento, sigo preguntándome para qué tengo que irme a **Córcega** a ver un juego que unas horas antes de montarme en el avión ya estaba en la redacción de **SUPER JUEGOS**. Misterios tiene la vida que a uno le convierten en un reportero de Rallyes. Como éstas y otras cuestiones no son asunto nuestro y sí lo son los videojuegos, os diremos que **V-RALLY 2** va a ser uno de los mejores juegos de conducción que podremos ver en este año. Cambiando por completo de planteamiento con respecto a V-RALLY, en **V-RALLY 2** los programadores de EDEN STUDIOS se han decantado por el talante y las maneras del exitoso









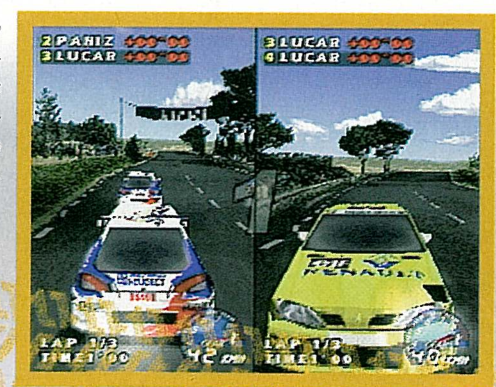


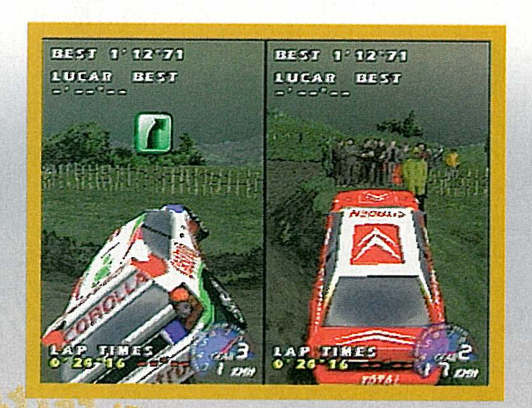


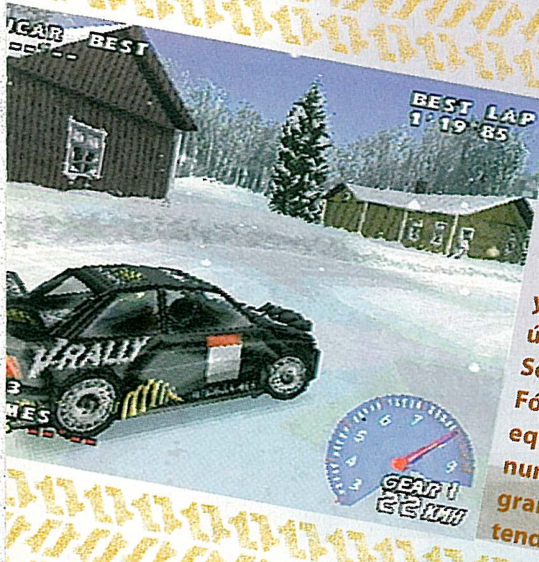
*Aunque la primera edición de este juego ya contaba con una completa opción para ajustar los diferentes componentes del coche, en **V-RALLY 2** las posibilidades y efectos de los cambios serán mucho más palpables.*



Aunque con una pequeña reducción en el número de polígonos que conforman los coches, el modo para dos jugadores simultáneos tendrá la misma velocidad y calidad de detalles en el escenario que el modo individual.



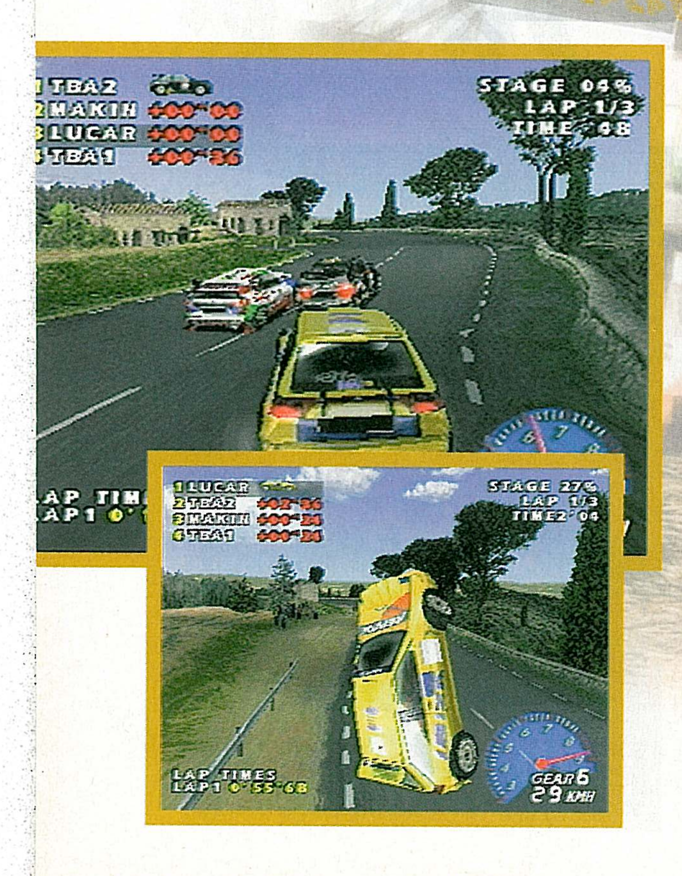




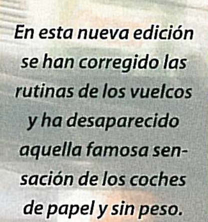
Coches Extras

En esta segunda entrega encontraréis hasta 10 coches secretos distintos para competir en cualquiera de los modos de juego. Clásicos como el Renault 5 Turbo o el Renault 8 harán las delicias de los más mayores, pero también podréis pilotar lo último de lo último como el Citroen Xsara Kit Car de este año o el Seat Córdoba. Como todos sabéis, en los juegos de Fórmula 1 y en los del Mundial de Rally, los coches y equipos suelen ser los mismos del año anterior y nunca los de la edición en curso. Gracias a una programación inteligente y previsora, en V-Rally 2 no tendremos ese pequeño problema de anacronismo.











En esta nueva edición se han corregido las rutinas de los vuelcos y ha desaparecido aquella famosa sensación de los coches de papel y sin peso.









*Aunque nuestro compañero **J. C. Mayerick** nos ha contado que, en la versión que le enseñaron en EDEN STUDIOS, el público se apartaba a nuestro paso, en esta beta en nuestro poder la gente no se mueve ni con agua hirviendo.*



COLIN MCRAE. Toda la espectacularidad, toda la belleza gráfica, todos los avances técnicos y todo el realismo de **V-RALLY 2** tenían que estar al servicio de una jugabilidad cercana a la de los grandes *arcades* de conducción. **V-RALLY 2** debía seducir al aficionado con una manejabilidad absolutamente ejemplar y un divertidísimo y emocionante desarrollo en cada carrera. Tenían que hacer disfrutar al volante. Apoyados en las tremendas posibilidades que proporciona el analizador de SONY, para conocer en todo momento el grado de aprovechamiento del *hardware* de la consola, lograron dotar a los coches de más polígonos (según el modo, hasta 1.200) y le añadieron nuevas rutinas gráficas a las texturas de las carrocerías consiguiendo nuevos reflejos, daños e, incluso, la presencia dinámica del piloto y el copiloto dentro del vehículo. En cuanto a los escenarios, unos de los puntos más fuertes de la primera entrega, los más de 90 recorridos de **V-RALLY 2** debían tener un realismo aún mayor, y para ello recurrieron a la utilización de más de 200 fotografías de los recorridos reales de las pruebas del mundial. Como esto no les pareció suficiente para reflejar la realidad, también aumentaron los desniveles del terreno, los grados de las curvas y, por si esto fuera poco, también añadieron a los escenarios elementos móviles tales como ríos, cascadas y un público activo y animado. Para rematar la faena en esta materia, en este **V-RALLY 2** han incluido el famoso editor de circuitos que finalmente no pudieron meter en V-RALLY. Cualquiera con un poco de imaginación y mínimo de arte podrá crear sus propios recorridos y guardarlos en la tarjeta de memoria para incluirlos en sus campeonatos personalizados. Gracias a esta poderosa herramienta y sus infinitas posibilidades, podemos asegurar que **V-RALLY 2** va a ser el modelo a seguir en los próximos años. Pero, como ya os dijimos antes, el verdadero espectáculo y potencial de **V-RALLY 2** lo encontraréis en vuestras manos al jugarlo. Pilotar cualquiera de los 18 coches oficiales del mundial con el *Dual Shock* nos proporcionará momentos absolutamente memorables. Sentir las vibraciones con cada aceleración del motor y en cada bache del terreno mientras dominamos estas bestias a más de 250 km/h en los circuitos más virados que hayamos visto jamás, es una de las sensaciones más fuertes que nos ha proporcionado hasta la fecha esta consola. El control es perfecto y ha sido trabajado para que cambie en su comporta-











Aunque hay que reconocer que hay coches bastante más completitos y potentes, el Seat Ibiza sigue siendo una auténtica gozada para pilotar a lo bestia.

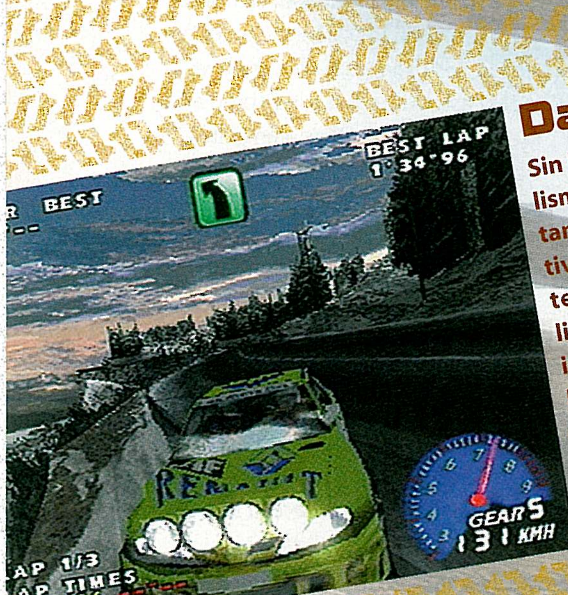






Daños a terceros

Sin llegar al extraordinario nivel de perfección y realismo de los golpes en los coches de DRIVER, V-RALLY 2 también nos sorprenderá con una discreta pero efectiva detección de daños tras los accidentes más fuertes. Aunque en la chapa los efectos son más bien limitados (mirad el capó del Megane de la foto de la izquierda), la verdad es que sí son bastante palpables en sus consecuencias sobre nuestra conducción. En algunos de los modelos podremos incluso llegar a perder algunos de los faros alógenos del morro. Por si alguno se lo preguntaba, a pesar de llevar una rueda de repuesto en V-RALLY 2 no hay pinchazos.



miento según la velocidad del momento, las características de cada vehículo y las condiciones atmosféricas. Para que el jugador se enfrente a las mismas circunstancias que un piloto profesional durante la carrera, INFOGRAMES buscó asesoramiento en la experta opinión del varias veces campeón del mundial de Rallys, el finlandés **Ari Vatanen**.

Seguramente fue el mismísimo **Ari Vatanen** el que le aconsejó cambiar los irreales vuelcos y vuelos de los coches de papel del primer V-RALLY. Aunque sólo podemos hablar por lo visto en la versión *beta*, os podemos asegurar que en **V-RALLY 2** los accidentes y sus consecuencias están mucho más logrados. Como era uno de los temas que aún no se habían terminado de programar, esperaremos un poco para confirmarlo.

Lo que no va a precisar de ningún tipo de demoras es nuestro juicio sobre **V-RALLY 2**: es de lo mejor que hemos visto en este género en cualquier consola. Me lo pareció la primera vez que lo vi en **España**, cuando lo probé en **Córcega** y cuando lo que requetecomprobé de nuevo en **España**. Cuando algo es realmente bueno, no necesita de muchos viajes para que lo valoremos mejor o se le dé más cobertura informativa. Cuando son malos lo son aquí y lo serán siempre por muchos paseos que nos den por los Mares del Sur.

DE LUCAR

UNA FE

SEGA ● ...DO ● SONY C.E. ● CAPCOM ● KONAMI ●

ELECTRONIC ARTS

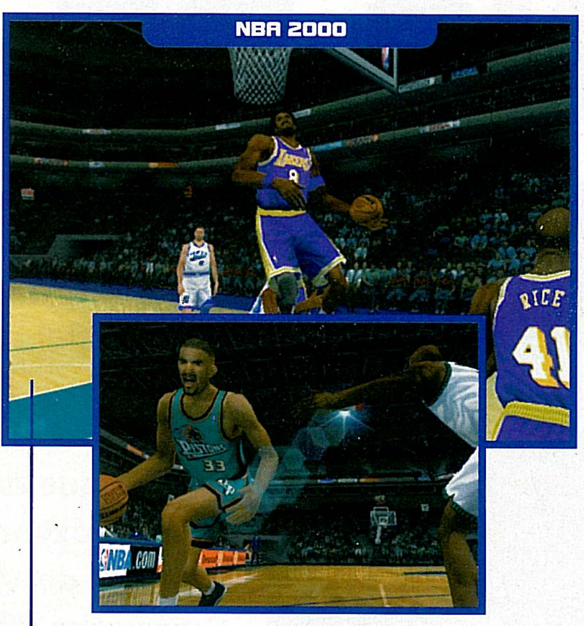
ERIA DE CINE

El pasado trece de mayo comenzó en Los Angeles, California, una nueva edición de la **exposición E3**. Durante tres intensos días pudimos tomar contacto con todo aquello que **acontecerá** en los próximos meses en el mercado del videojuego. Quién sabe si la última feria del **milenio** lo será también de los 32 bits...

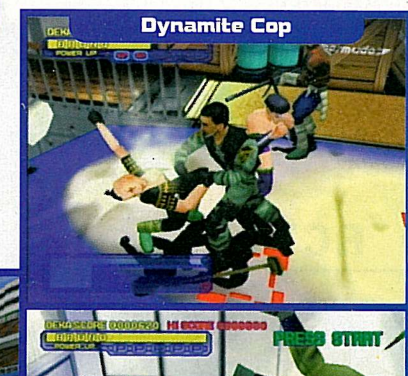




Los desarrolladores de NAMCO han mejorado su éxito en COIN OP con una extraordinaria versión para DREAMCAST. La belleza de los gráficos se combina perfectamente con una jugabilidad aplastante, propia de esta factoría japonesa.



*Uno de los primeros títulos deportivos en aparecer para esta consola. SEGA SPORTS ha utilizado más de 1500 capturas de movimiento para conseguir un aspecto muy realista en todas las acciones de los jugadores. El juego cuenta con 29 equipos de la **NBA**, con todos sus jugadores representados al detalle.*





NFL 2000 entra dentro de la serie deportiva de SEGA SPORTS, junto a NBA 2000 y NHL HOCKEY. Y es, sin ninguna duda, uno de los títulos más impactantes gráficamente del stand de SEGA. Cuando la cámara se acerca a los jugadores parece una retransmisión de televisión de un partido de verdad. La segunda parte de DIE HARD ARCADE también es una pasada.



*En el apartado de la velocidad, además de SEGA RALLY, los equipos desarrolladores de la compañía también han dado vida a un juego bajo la licencia de CART, una disciplina automovilística que utilizan los pilotos como experiencia para saltar a la **Fórmula 3000** y **Fórmula 1** posteriormente. 27 pilotos y 17 equipos de este campeonato se dan cita en el juego.*

La nueva máquina de SEGA se ha consolidado en este feria como una auténtica estrella. La calidad de los excelentes títulos producidos por los grupos desarrolladores de esta compañía y las sorprendentes novedades de *third parties*, han mostrado la capacidad de los 128 *bits* de Sega, con juegos como RESIDENT EVIL: CODE VERONICA de CAPCOM y SOUL CALIBUR de NAMCO. El 23 de Septiembre del presente año podremos disfrutar, por fin, con el lanzamiento europeo de la consola. Entre las noticias que nos ha confirmado la compañía hay que destacar que ***DREAMCAST*** incorporará un *modem* de 56Kb y que la conexión a **Internet** será gratuita para sus usuarios. Por el momento, se está trabajando para que haya un servidor europeo con la suficiente potencia para que jugar en red (uno de los puntos fuertes de este sistema) no sea una pesadilla. De todas formas, la consola servirá básicamente para conectarse a **Internet** y disponer de correo electrónico y chat. Sólo queda esperar que más compañías se animen a investigar lo que es capaz de hacer esta máquina utilizando su potencial al máximo. Una de las estrellas de la feria.

Y ADEMAS...

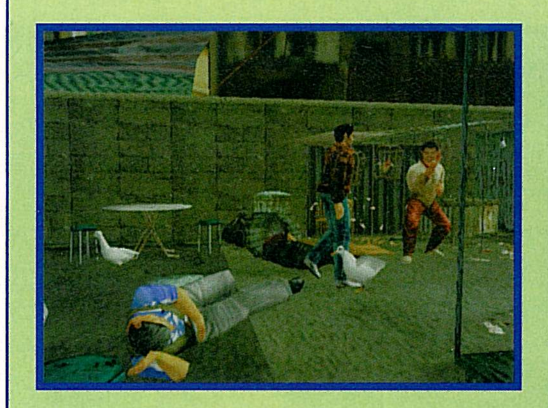


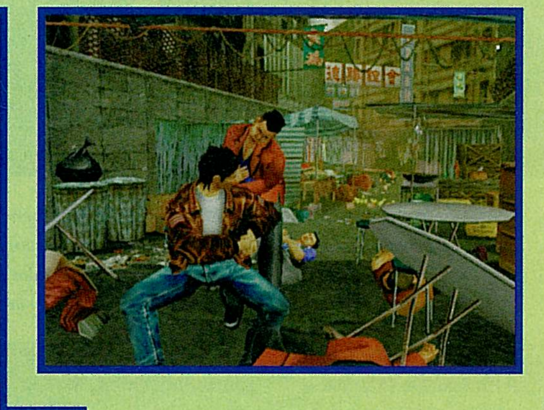
Buggy Heat. Frame Gride. Gundam Side Story. Red Dog. Maken X. Psychic Force 2012. Climax Landers.



TITULO ESTRELLA

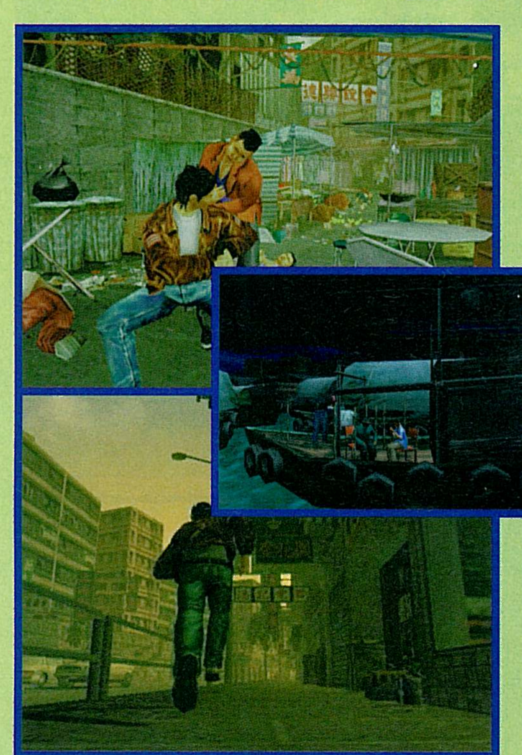
Shenmue

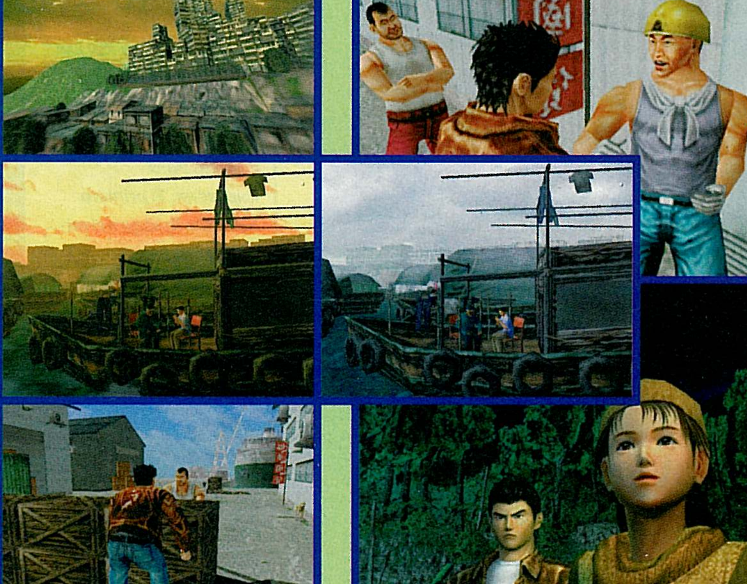




Todos los que hemos asistido al E3 en Los Angeles hemos tenido el placer de jugar con la primera versión de SHENMUE que SEGA ha puesto a disposición del público. En dicha *demo* se podía disfrutar con una pelea, que sigue un patrón bastante original. Hay que apretar un botón (que sale indicado en pantalla) en el tiempo justo, para que la acción continúe desarrollándose. También estaba disponible un juego de dardos. Estas son algunas de las cosas que podréis encontrar en SHENMUE, un título que, podríamos decir, es como la vida misma. Básicamente se trata de un *RPG* enmarcado en Japón y China. El realismo de este juego llega hasta al paso del tiempo (con día y noche) y se ve afectado por las condiciones temporales del momento. El jugador asume el papel de Ryo, un joven que quiere resolver el misterio que envuelve la muerte de su padre. En su camino se encontrará con todo tipo de aventuras y retos, y es que el juego es tan grande que cuenta con miles de escenarios y unos 500 personajes con los que interaccionar. El jugador podrá utilizar *items* como teléfonos y grabadoras, y éstos son sólo un pequeño ejemplo de la variedad de este título. SHENMUE ha sido creado por Yu Suzuki, responsable de la saga VIRTUA FIGHTER.









Virtua Fighter TB

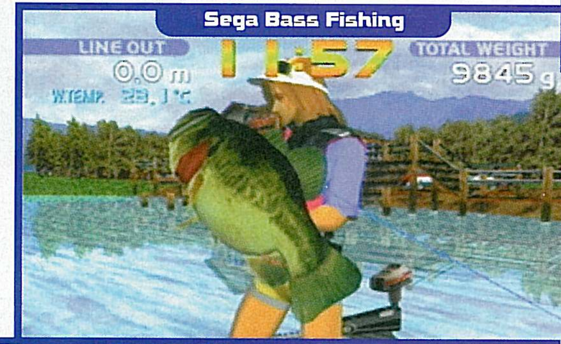
No hay ninguna duda de que la última entrega de la serie VIRTUA FIGHTER será uno de los títulos más codiciados en nuestro país cuando la consola salga a la venta.

The House of the Dead 2

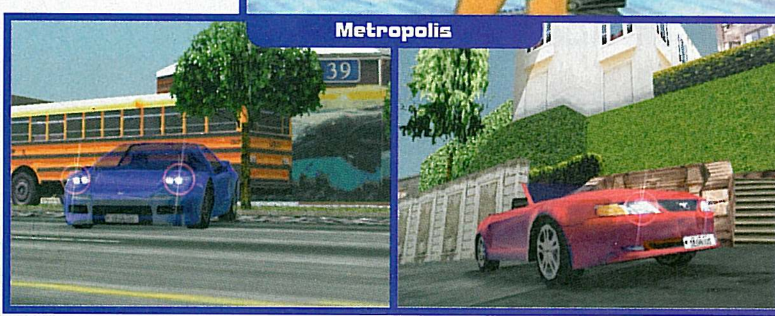
Fenomenal adaptación de la recreativa del mismo nombre para los 128 bits de SEGA. Junto con la pistola puede convertirse en un auténtico hit en ventas.

Si los simuladores de pesca aún no son populares en nuestro país, este título y el mando-caña pueden lograr que cualquiera de nosotros se convierta en un experto pescador de percas gigantes. De lo más divertido que hemos probado en nuestra vida.

Sega Bass Fishing



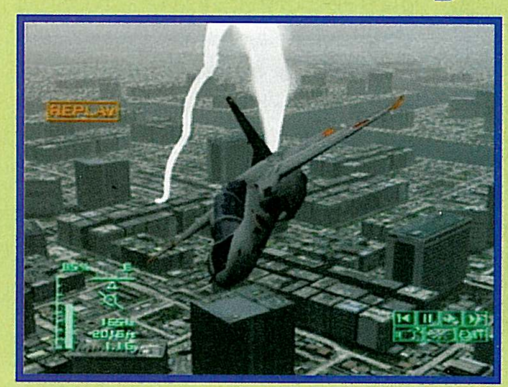
Metropolis






ESTRELLA

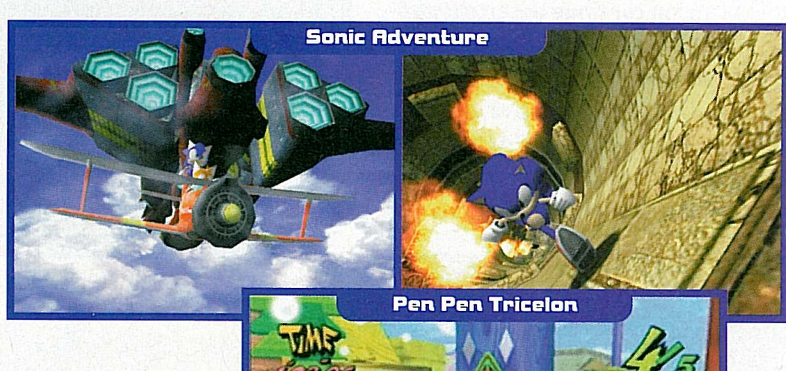
Aero Dancing



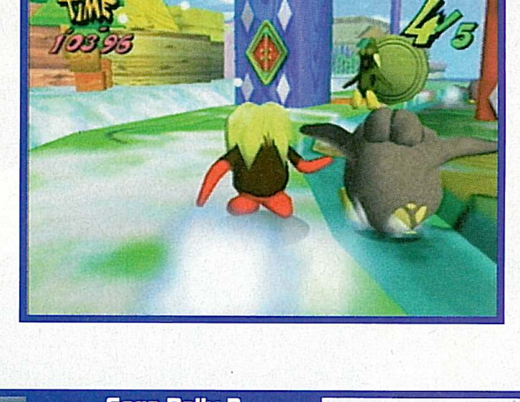
El género de la aviación siempre ha parecido un territorio exclusivo del *PC*, sobre todo en lo que a la simulación se refiere y a nivel gráfico. Ahora con *DREAMCAST*, la compañía CRI nos presenta un alucinante juego de acrobacias aéreas que nada tiene que envidiar de esos títulos de *PC* e incluso los supera con creces. Porque AERODANCING, además de contar con unos gráficos de ensueño, tanto para los aviones como para los escenarios, es un juego divertidísimo. Sus pruebas varían desde maniobras más sencillas -despegue, aterrizaje, navegación- hasta increíbles acrobacias, en solitario o en grupo.



Sonic Adventure



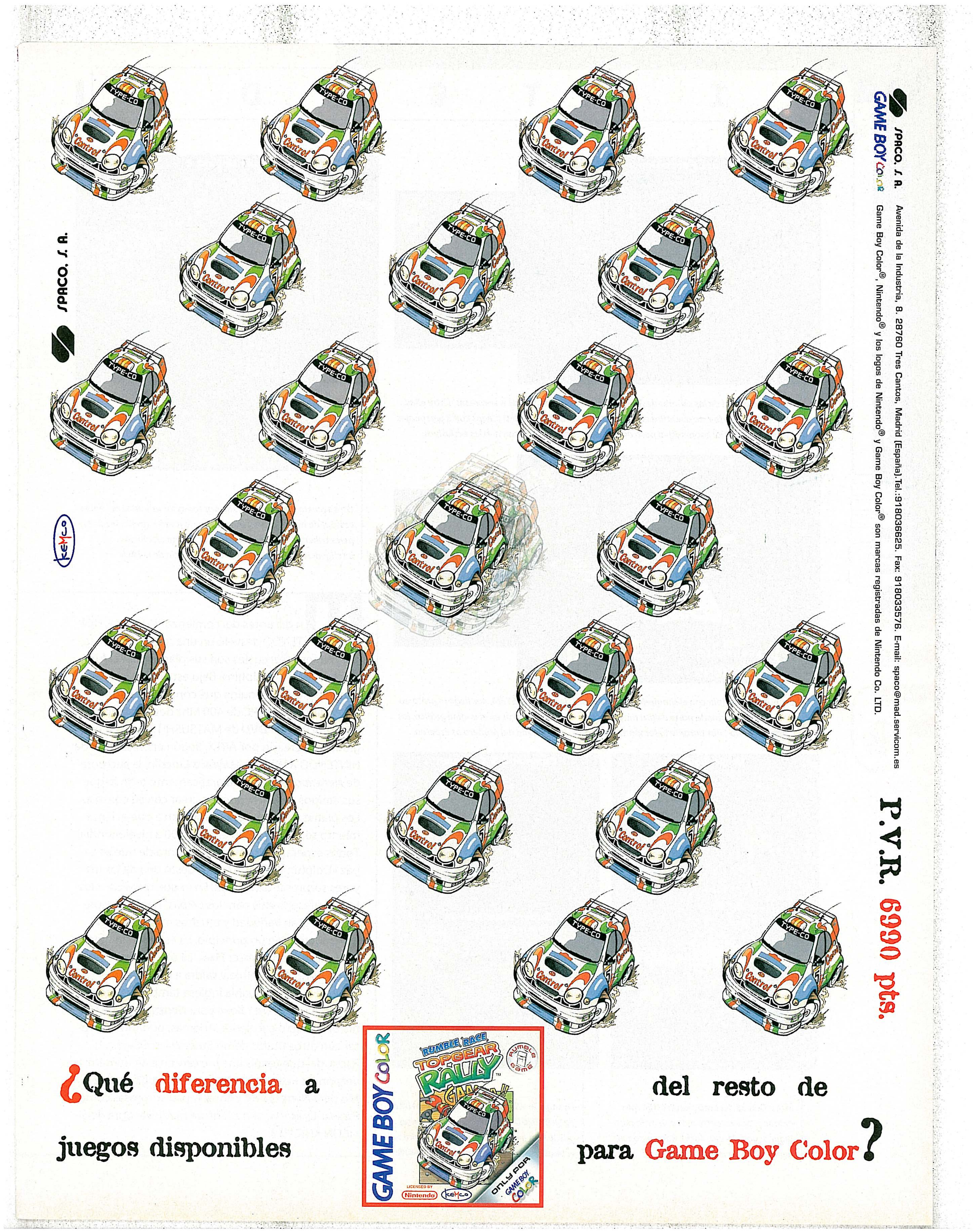
Pen Pen Tricelon



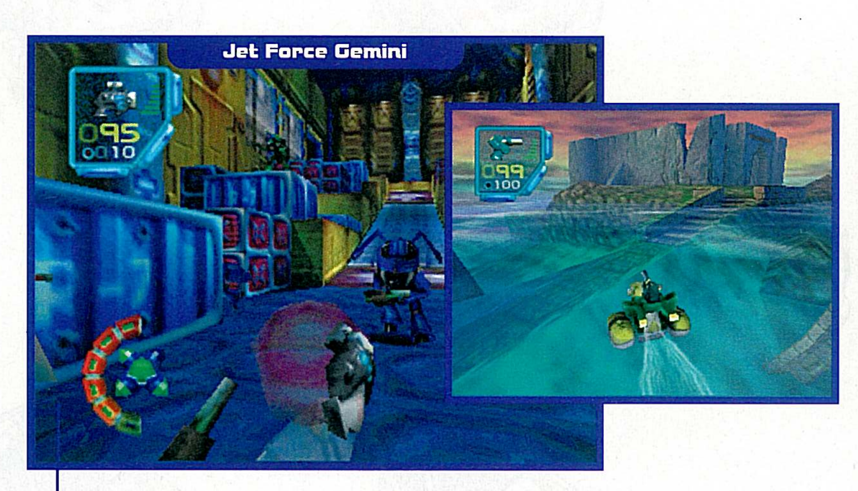
SONIC ADVENTURE y PEN PEN TRICELON son dos de los primeros juegos que han aparecido en tierras niponas para DREAMCAST. El primero continúa la saga del mítico Sonic, de sobra conocida por todos, y el segundo título es un original juego de carreras.

Sega Rally 2

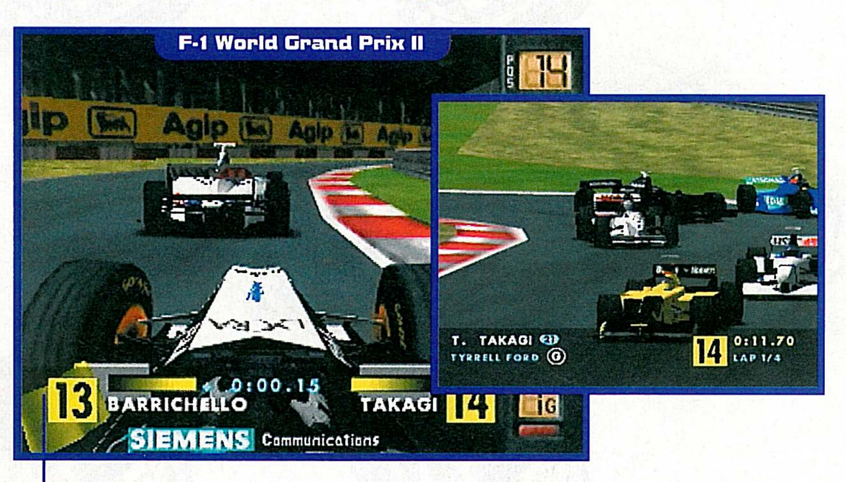




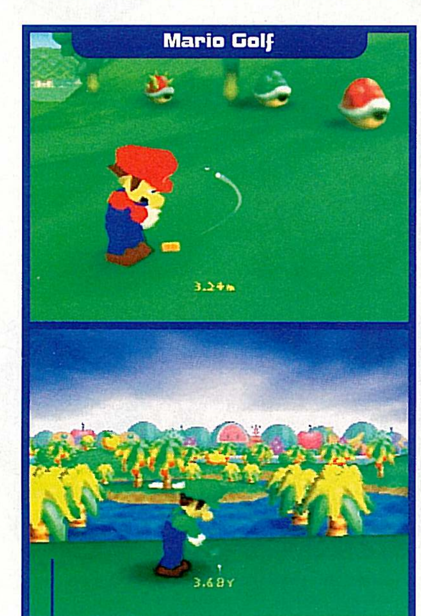
¿Qué diferencia a
del resto de
juegos disponibles
para Game Boy Color?
RUMBLE RACE
TOPGEAR RALLY
GAME BOY COLOR
LICENSED BY Nintendo
KEMCO
ONLY FOR GAME BOY COLOR
P.V.R. 6990 pts.
SPACO, S.A.
GAME BOY COLOR
Avenida de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España).Tel.: 918036625. Fax: 918033576. E-mail: spaco@mad.servicom.es
Game Boy Color®, Nintendo® y los logos de Nintendo® y Game Boy Color® son marcas registradas de Nintendo Co. LTD.
SPACO, S.A.
KEMCO



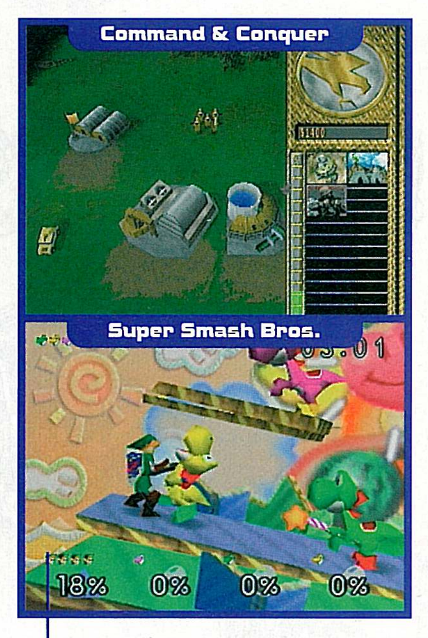
La productividad de los señores de RARE nos tiene reservadas gratas sorpresas. Entre ellas hemos encontrado esta aventura en 3D con tintes de acción. En JFG juegas con 3 personajes y un modo especial cooperativo para dos jugadores que cuenta con niveles exclusivos.



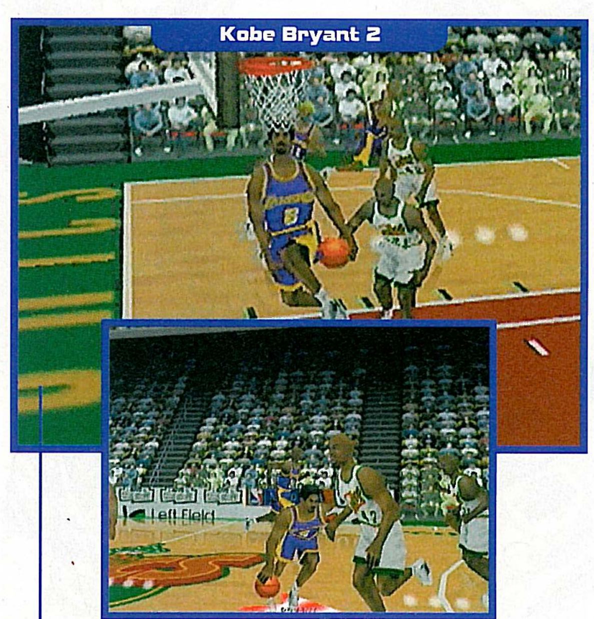
*Después de alucinar con el simulador de **Fórmula 1** de VIDEO SYSTEM, nos llega la grata noticia de que la segunda parte saldrá muy pronto a la venta. Mejoras en el engine gráfico, los cambios producidos durante la temporada y toda la jugabilidad del primero os esperan.*



MARIO GOLF se decanta por un estilo más arcade y, por lo tanto, más divertido para jugar al golf. Mario, Yoshi, Bowser son algunos de los personajes a elegir.



La saga de WESTWOOD llega a los 64 bits de NINTENDO con todos los ingredientes que la han hecho famosa. También vimos el beat'em-up de los mitos de NINTENDO.

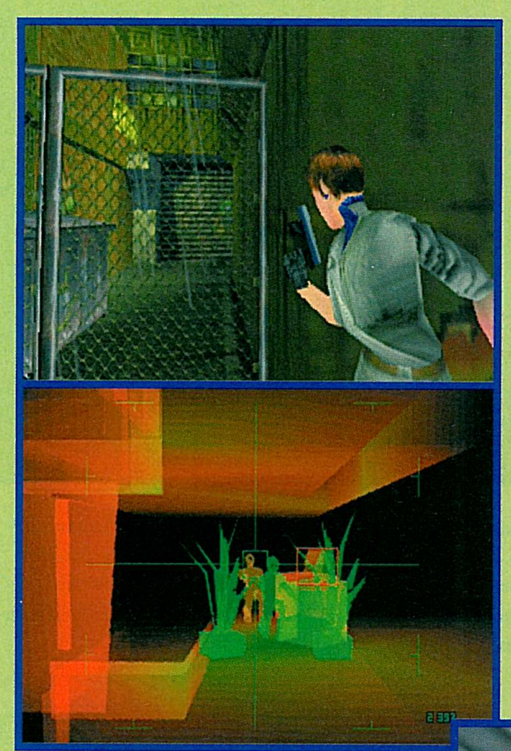


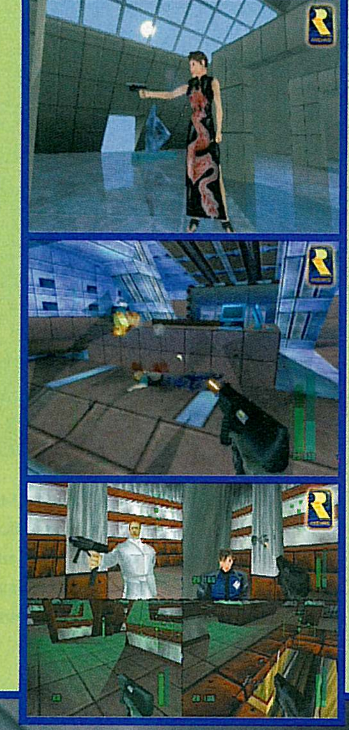
*Otra secuela que era esperada por todos los amantes del baloncesto, y de nuevo protagonizada por la joven estrella de Los Angeles Lakers, **Kobe Bryant**. Gráficos en alta resolución, inteligencia artificial mejorada y la licencia de la **NBA**.*

Un día antes del comienzo de la feria, NINTENDO desveló en una rueda de prensa, por primera vez, cuáles son sus planes para el futuro: el proyecto «Dolphin». Bajo este nombre se esconde la nueva máquina que contará con un procesador ***Power PC*** de 400 Mhz desarrollado por IBM, una unidad ***DVD*** de MATSUSHITA y un *chip* gráfico 3D creado por ARTX. Según el presidente de NINTENDO AMERICA, **Howard Lincoln**, la sucesora de ***Nintendo 64*** superará gráficamente todo lo que sus amigos de SONY puedan crear con su consola. Los planes de la compañía apuntan a que el lanzamiento se producirá en el año 2000 a nivel mundial. Todos esperamos comprobar pronto de qué es capaz «Dolphin», porque ha supuesto una de las mayores sorpresas de este **E3**. En lo que respecta a los títulos presentados para los 64 *bits*, hemos encontrado un gran variedad y muchos más de los que esperábamos en un principio. La estrella, sin ninguna duda, ha sido Perfect Dark. La última obra maestra de RARE es increíble y saldrá a la venta en Diciembre. La compañía inglesa también presentó la secuela de Donkey Kong para ***Nintendo 64***, que tenía un aspecto excelente. Además, pudimos disfrutar con otros títulos como Stars Wars: Episodio 1: Racer, del que tenéis una *preview* en este número; la versión de Resident Evil 2, el primer juego de 512 Mb para ***Nintendo 64*** y contemplar sorpresas como Eternal Darkness, una aventura medieval obra de SILICON KNIGHTS.

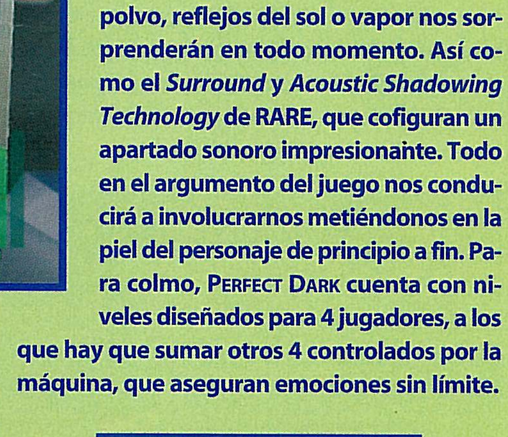
TITULO ★ ESTRELLA

Perfect Dark

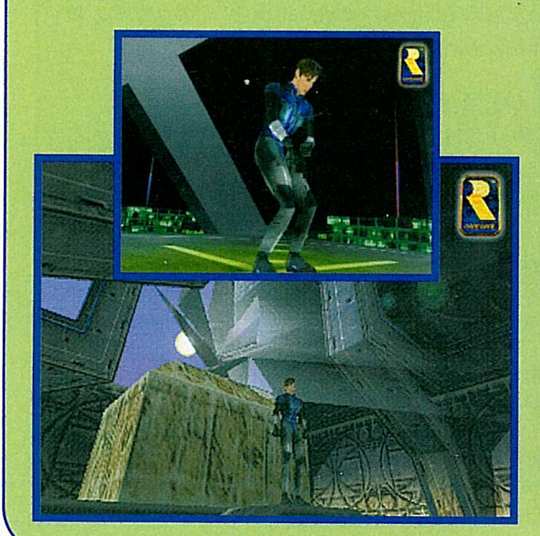


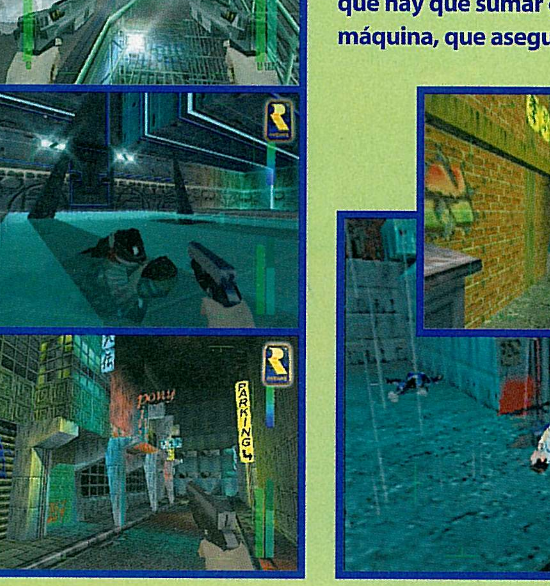


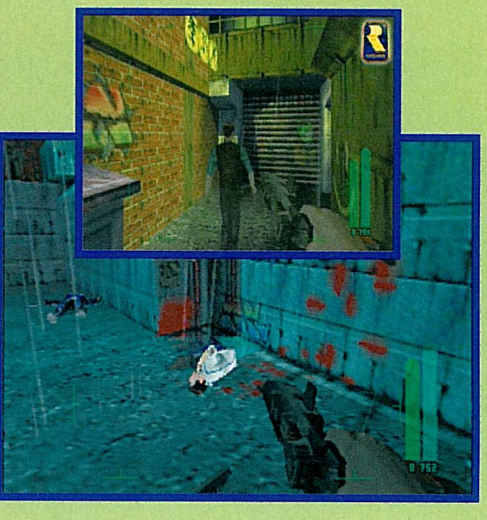




RARE puede presumir de haber creado una auténtica maravilla para *Nintendo 64*. El equipo que desarrolló Golden Eye ha mejorado, y de qué manera, el *engine* 3D de dicho juego para dar vida al mundo de Perfect Dark. En el papel de Joanna Dark, una bella agente secreto, nos sumergiremos en una trama que nos trasladará desde los rascacielos de Chicago hasta un OVNI sumergido en las profundidades del Pacífico. El aspecto gráfico es de película, efectos como el polvo, reflejos del sol o vapor nos sorprenderán en todo momento. Así como el *Surround* y *Acoustic Shadowing Technology* de RARE, que cofiguran un apartado sonoro impresionante. Todo en el argumento del juego nos conducirá a involucrarnos metiéndonos en la piel del personaje de principio a fin. Para colmo, Perfect Dark cuenta con niveles diseñados para 4 jugadores, a los que hay que sumar otros 4 controlados por la máquina, que aseguran emociones sin límite.



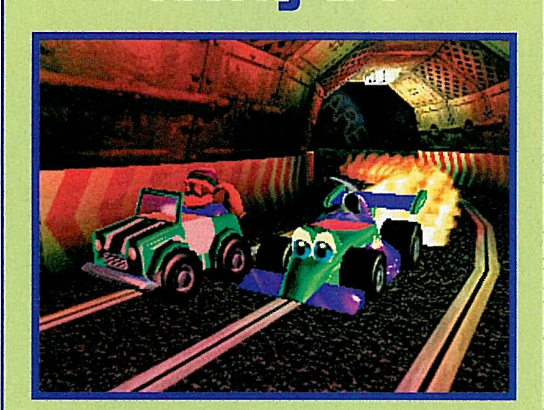




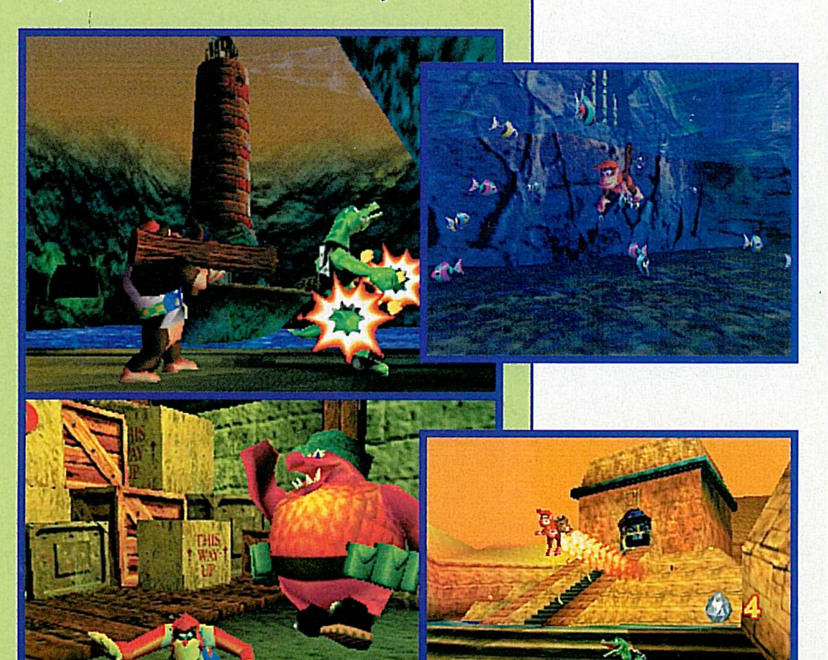


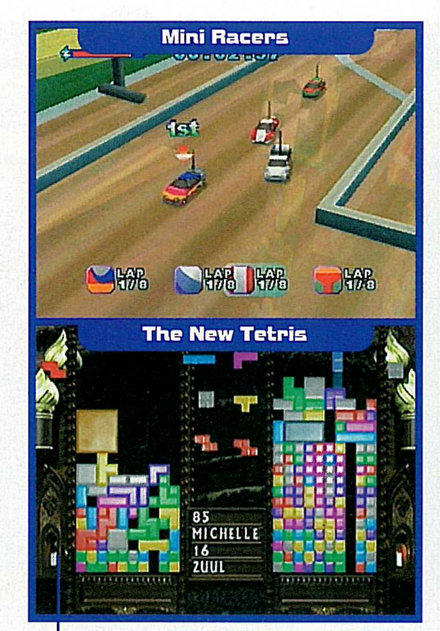
TITULO ★ ESTRELLA

Donkey Kong 64

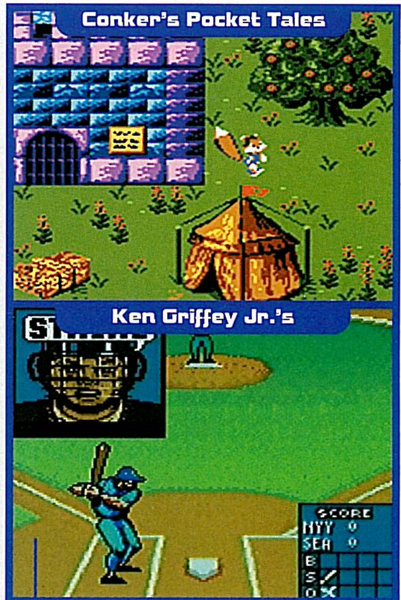


Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto a la vida para aparecer en los 64 *bits* de NINTENDO. RARE ha realizado un excelente trabajo que continúa con la tradición instaurada en *Super Nintendo*. Además del juego en sí, hay multitud de mini-juegos escondidos para varios jugadores. Todo el entorno está en 3D y, para que Donkey Kong 64 funcione, será necesario el *Expansion Pak*. Pero no os preocupéis, el juego se venderá junto al dispositivo para que todos puedan disfrutar con las aventuras de estos simpáticos personajes. Todos los personajes clásicos de esta saga, las carreras de vagonetas y mucho más en un título de lujo.





MINI RACERS es un título de carreras con coches controlados por radio. Los que están enganchados al Tetris, encontrarán un nuevo título de esta serie para disfrutar de lo lindo juntando líneas.



*Los juegos para **Game Boy Color** ocuparon una buena parte del stand de NINTENDO. Aquí os damos un mínima muestra de la avalancha de títulos para la portátil.*



Proyecto 'Dolphin'

La nueva consola de NINTENDO verá la luz a finales del año 2000, según los planes de la compañía. Para este proyecto ha contado con auténticos líderes en el sector: IBM desarrollará la *CPU*, basándose en su tecnología de *chips* de cobre; MATSUSHITA será la encargada de la tecnología *DVD* y ARTX, con base en Palo Alto, California, está diseñando el *chip* gráfico de la máquina.

■ FICHA TECNICA

CPU
- IBM Procesador Gekko (una extensión de la arquitectura IBM Power PC)
- Velocidad de reloj: 400 MHz.
- Procesador con tecnología de cobre de 0,18 micras.

GRAFICOS
- Chip diseñado por ArtX Inc.
- Velocidad de reloj: 200 MHz.
- DRAM con semiconductor incorporado de 0,18 micras.

MEMORIA DE SISTEMA
- Tecnología DRAM de alta velocidad
- Ancho de banda: 3,2 GB /seg.

DISPOSITIVO DE LECTURA
- DVD desarrollado por Matsushita.
- Protección antipiratería.















NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

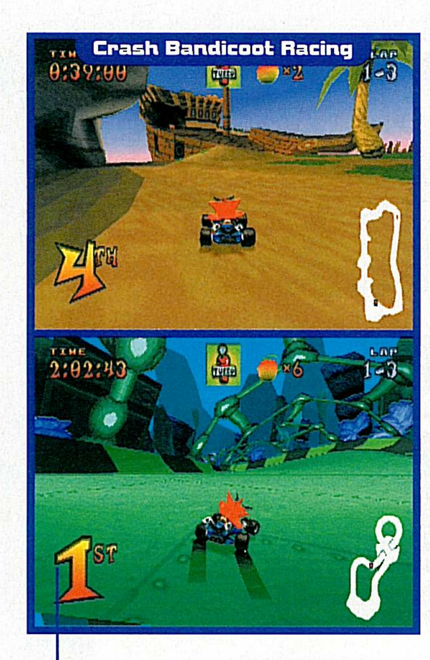
LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

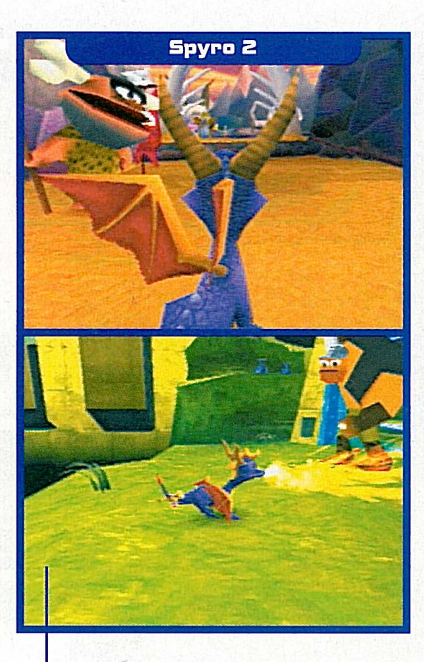
*Precio aproximado.



www.nintendo.es



Los «papás» de Crash se pasan del género plataformas a las carreras. Crash y sus amiguetes se verán involucrados en frenéticas competiciones contra el malvado Dr. Neocortex con varios modos de juego.



Spyro vuelve a vivir una aventura que llamará la atención de grandes y pequeños. En esta ocasión el dragoncito cuenta con más movimientos, niveles más grandes que explorar y muchos secretos.

SONY ha dado un paso más hacia el lanzamiento de ***PlayStation 2*** en **Japón**. En la zona donde se mostraban los próximos títulos para los 32 *bits* se había colocado un *stand* con juegos para ***PSX2***: una *demo* jugable de Gran Turismo, con la que todo el mundo estuvo alucinando; la *intro* de Silent Hill desarrollada para los 128 *bits* e imágenes de Star Wars: Episodio 1. En resumen, un nuevo adelanto de lo que nos puede deparar esta consola, a años luz (técnicamente hablando) de cualquier máquina del momento. Y es que ***PlayStation 2*** era la gran estrella de SONY, porque entre los títulos de sus equipos de desarrollo no pudimos observar ningún bombazo que ya conociésemos anteriormente. A excepción de Gran Turismo 2 y Final Fantasy VIII, que finalmente será distribuido por SONY, el resto de juegos, aunque pudieran ser buenos títulos, por el momento no consiguieron evitar que fijáramos nuestra atención en las promesas de otras compañías para ***PlayStation***. Resident Evil Nemesis y Dino Crisis fueron visitas obligadas durante los días que duró el **E3**.



Y ADEMAS...



Um Jammer Lammy. G-Police 2. Space Debris. Team Buddies. Star Ixiom. Jackie Chan's Stuntmaster. Attack of the Saucerman. Tomba! 2.

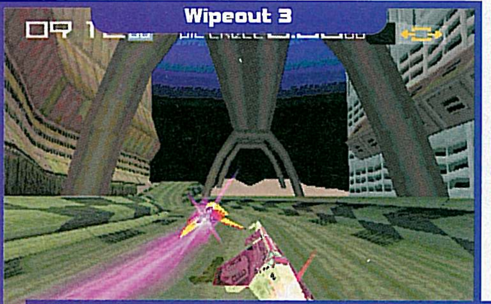
TITULO ESTRELLA
Gran Turismo 2



Como en el primer GT, nos hallamos ante un simulador puro y duro. Pero en esta ocasión, se han incluido nuevos modos de juego, como las competiciones de Rally y las carreras Drag, que aumentan la variedad de GT2 a niveles insospechados. Unos 300 coches, modelos americanos, japoneses y europeos, estarán a vuestra disposición para recorrer los más de 20 circuitos que ha diseñado POLYPHONY. Algunos están basados en trazados reales, como el de Roma y el famoso circuito de Laguna Seca. Además, el jugador deberá pasar 60 pruebas diferentes para obtener todas las licencias que permiten competir en los campeonatos de GT2. Por supuesto, la opción para mejorar y retocar todos los componentes del vehículo está disponible y ha sido mejorada notablemente.






Wipeout 3

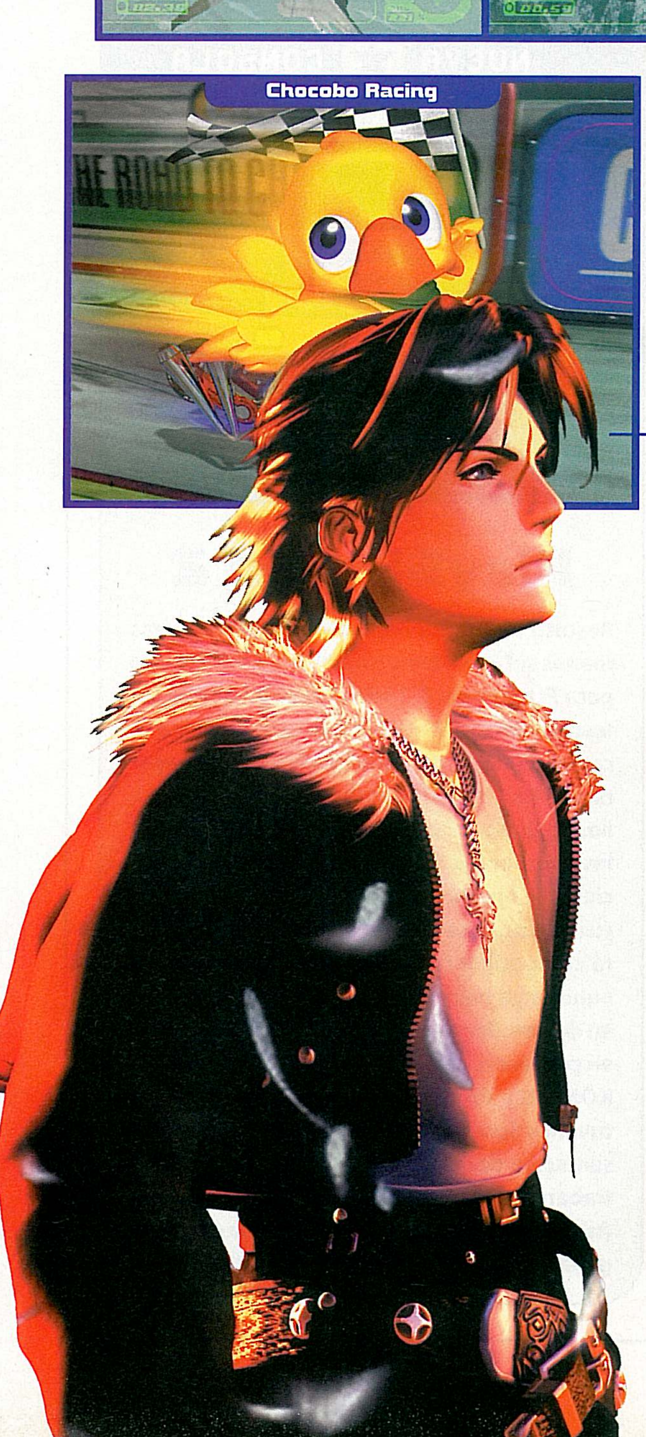
PSYGNOSIS nos brinda una nueva entrega de la saga WIPEOUT y NAMCO, por su parte, continúa con su serie ACE COMBAT con unos gráficos realmente alucinantes.


Ace Combat 3








Chocobo Racing

SCE finalmente ha firmado con SQUARE para distribuir algunos de sus productos en **Europa**. FINAL FANTASY VIII y CHOCOBO RACING serán las primeras delicias que podremos degustar en el viejo continente. Pero juegos como PARASITE EVE o XENOGEARS no tendrán una versión PAL.

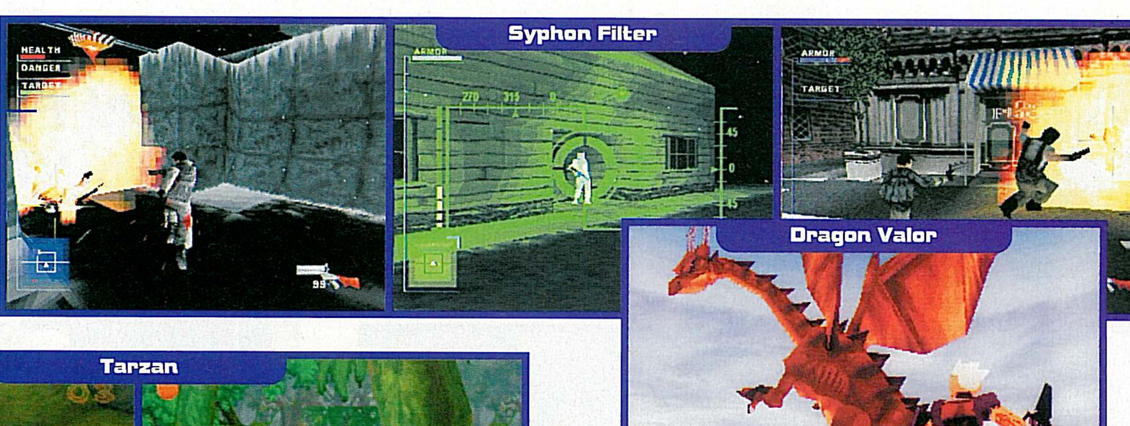
TITULO ★ ESTRELLA

Final Fantasy VIII

La aventura más grande jamás contada en un juego es una exclusiva de SQUARESOFT para *PLAYSTATION*. Y aún así, seguramente nos quedaremos cortos ante un título que, para los amantes del *RPG*, marca un antes y un después en los 32 *bits* de SONY. Las asombrosas secuencias de la introducción y las que irán apareciendo durante la epopeya de Squall Leonhart, vuelven a descubrirnos el maravilloso mundo de fantasía que siempre ha caracterizado a la saga. Además, el apartado gráfico lo confirma como el FINAL FANTASY más espectacular hasta la fecha. Junto a Squall hay otros 7 personajes jugables, nuevos menús para editar sus características, asombrosas magias y ataques especiales. También será compatible con *PocketStation*, para grabar o criar chocobos, entre otras muchas sorpresas.

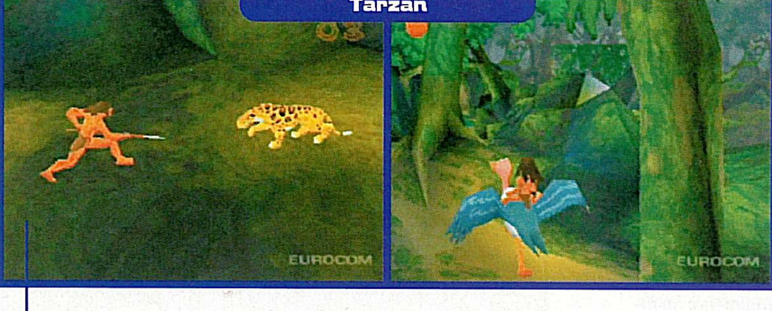






SCI **América** ha creado el competidor perfecto de GOLDEN EYE para **PLAYSTATION**. Un título cargado de acción, con multitud de enemigos, todo tipo de armas y diversión a raudales.





La nueva aventura cinematográfica de DISNEY, que tiene a Tarzán como protagonista, ya cuenta con su correspondiente versión en ***PLAYSTATION***. *Este plataformas con 16 niveles repletos de enemigos y peligros, nos recuerda el incomparable estilo de HERCULES, también para* ***PSX***.



Los usuarios de ***PSX*** *podrán disfrutar con las aventuras de los agentes Mulder y Scully. El guión del juego ha sido escrito por el creador de la serie,* ***Chris Carter***, *y tiene la misma intensidad y dramatismo que los capítulos de la tele.*

SPEED FREAKS, otra de las creaciones de SCE, apuesta por un estilo de juego tipo SUPER MARIO KART. Una de las incógnitas para ***PLAYSTATION*** *en el* ***E3***.



NUEVA ★ CONSOLA

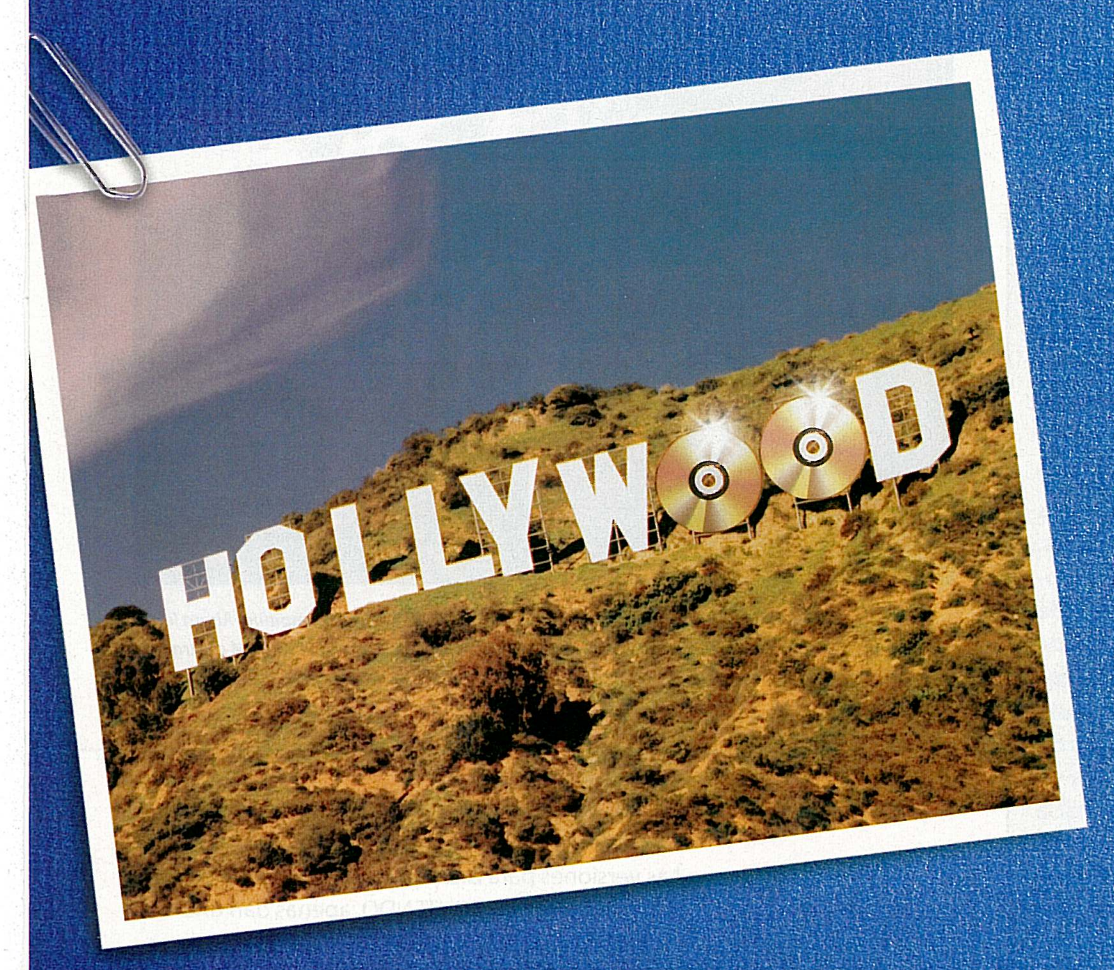


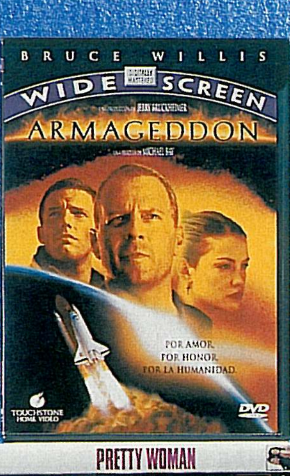
PlayStation 2

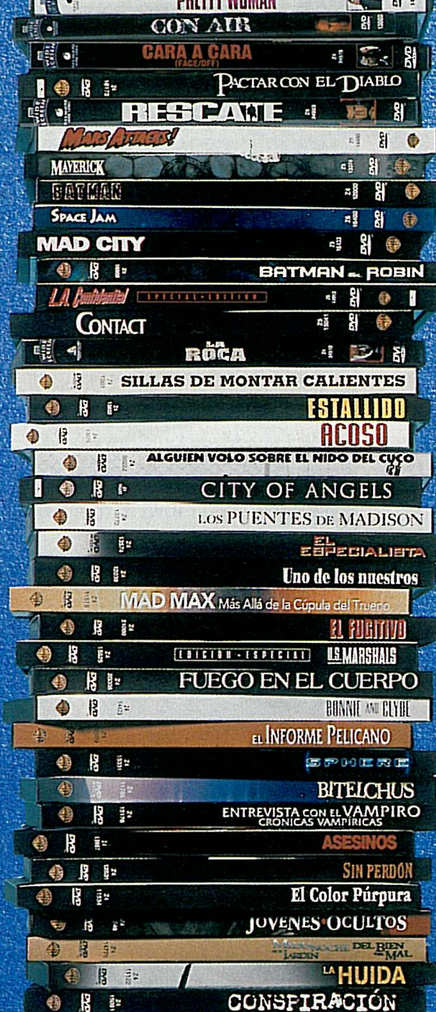
Resultó una tarea imposible poner nuestras manos sobre la *demo* jugable de GRAN TURISMO para *PLAYSTATION 2*. Todo el mundo quería ser testigo excepcional de lo que esta máquina es capaz de hacer con una *demo* en la que apenas se han invertido unos meses de desarrollo. No quiero ni pensar qué podrán conseguir las compañías trabajando con tiempo suficiente. Como ya sabéis, *PLAYSTATION 2* (os recuerdo que éste no es el nombre definitivo) será compatible con los juegos de *PLAYSTATION*, aunque ya hay varias compañías interesadas en desarrollar y algunas ya están involucradas en proyectos para esta consola como NAMCO, KONAMI y TECMO. Además de las *demos* que tuvimos oportunidad de contemplar en la presentación de *PLAYSTATION 2*, los monitores mostraban dos nuevas creaciones. Una era la *intro* del juego de KONAMI, SILENT HILL, y la otra imágenes de STAR WARS: EPISODIO 1, de LUCAS ARTS.



MI NUEVA ESTRELLA FAVORITA NO ES UN ACTOR SINO UN REPRODUCTOR: DVD-VÍDEO PHILIPS.







DVD-Vídeo Philips: Imagen y sonido con calidad digital para vivir toda la emoción del cine.

- Precisión, contraste y color de imagen insuperables.
- Sonido Digital Multicanal.
- Interactividad: hasta 8 idiomas, hasta 32 subtítulos, hasta 9 tomas de cámara, comentarios de realización, filmografía... todo en el mismo disco.
- Universal: el DVD es el estándar adoptado por todos los grandes estudios de cine. Cientos de las mejores películas ya están disponibles. *www.sv.philips.com*

LLÉVATE DE REGALO 5 PELÍCULAS DVD AL COMPRAR UN REPRODUCTOR DE DVD-VÍDEO PHILIPS.



Buena Vista Home Entertainment




www.dvdwb.com







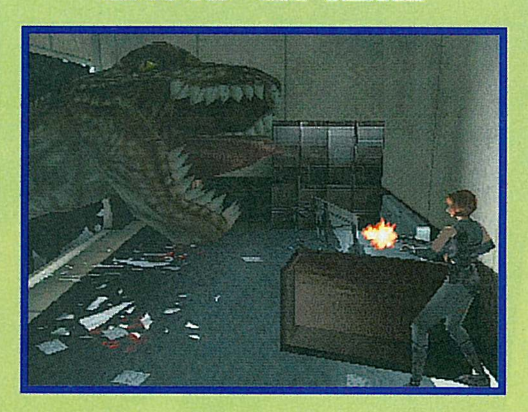
PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

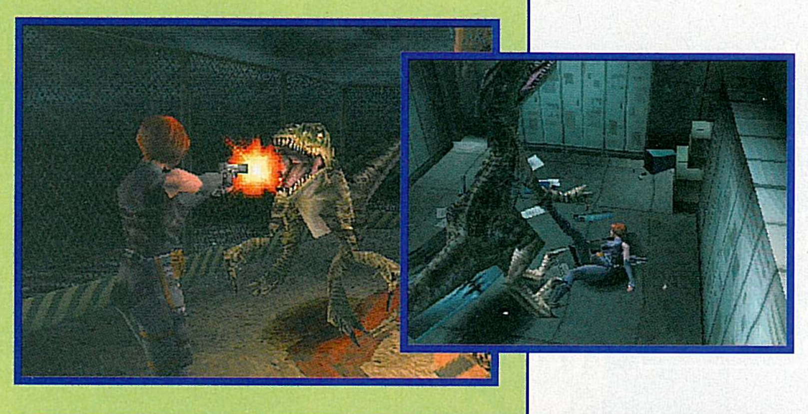
La marca Hollywood, marca registrada de la Cámara de Comercio de Hollywood, se usa con permiso.

TITULO ★ ESTRELLA

Dino Crisis



CAPCOM continúa con su género de *Survival Horror*, en esta ocasión con un título donde los principales protagonistas son los dinosaurios. Velociraptores y T-Rex habitan en una frondosa isla, y tu principal objetivo será salir vivo de ese infierno antes de terminar en las fauces de uno de estos depredadores. Como siempre, los sustos están asegurados, sobre todo teniendo en cuenta el tamaño y la velocidad de estos bichos. Para colmo, DINO CRISIS está recreado en un entorno completamente en 3D, que nada tiene que ver con la serie RESIDENT EVIL. La compatibilidad con el *Dual Shock* conseguirá que el realismo sea aún mucho mayor en cada uno de los enfrentamientos. La interactividad con los escenarios también estará presente en el juego, que saldrá al mercado en Diciembre.







El género de la lucha ha sido uno de los que más éxitos ha dado a esta compañía. Ahora lanza dos impresionantes títulos para DREAMCAST, uno con los personajes de CAPCOM contra los de la MARVEL y el increíble POWER STONE, que ya ha visto la luz en el mercado japonés.

Una vez más, el gran protagonista del *stand* de CAPCOM ha sido RESIDENT EVIL. Las versiones para ***DREAMCAST***, ***NINTENDO 64***, ***PLAYSTATION*** y la portátil de NINTENDO, apenas dan una idea de lo que se ha extendido este fenómeno por el mundo. En los **EE.UU.** existen una serie de libros que nos narran las aventuras del grupo S.T.A.R.S. en Racoon City y alrededores, así como multitud de figuras de acción que representan a un buen número de personajes de esta saga. DINO CRISIS, que continúa con el espíritu de RE pero con un entorno 3D y cambiando los *zombies* por dinosaurios, ha sido otro de los títulos más sorprendentes de esta feria. La suavidad del juego sorprende ante la complejidad gráfica que entrañan cada uno de sus escenarios y los gigantescos seres que aparecen en pantalla, como el mortífero T-Rex. Por otro lado, CAPCOM continúa aprovechando el filón de los juegos de lucha con su saga STREET FIGHTER y dos títulos para ***DREAMCAST*** de la talla de MARVEL VS. CAPCOM y el magnífico POWER STONE.

■ Y ADEMAS...



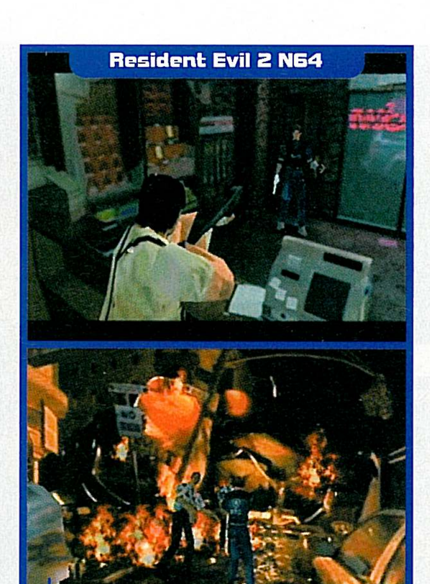
The Misadventures of Tron Bonne. Street Fighter Alpha GBC. Magical Tetris Challenge GBC. Trick 'n Snowboarder. Street Fighter Alpha 3. 1942 GBC.

Ghosts & Goblins GBC

Resident Evil GBC

La portátil de NINTENDO también estuvo presente en el stand de CAPCOM, con una versión de GHOSTS & GOBLINS y una sorprendente entrega del primer RESIDENT EVIL que va a dejar de piedra a más de uno.

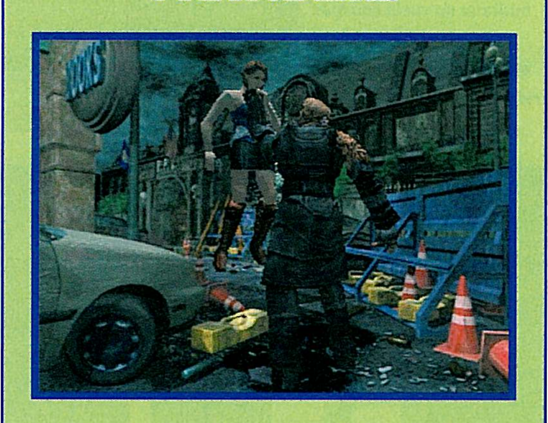
Resident Evil 2 N64



*El primer cartucho de 512 Mb para **NINTENDO 64** encierra en su interior RESIDENT EVIL 2 con todos sus secretos, secuencias en FMV y novedades que harán de este juego una joya para los seguidores de RE.*

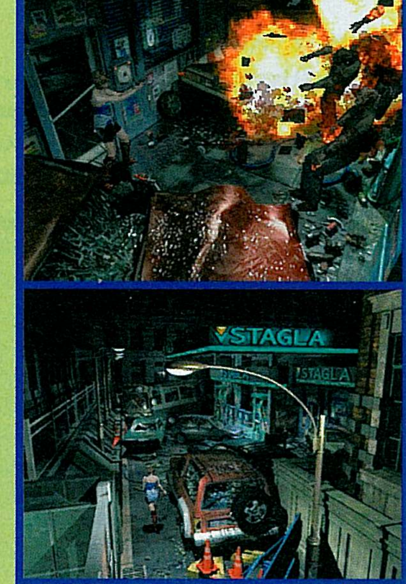
TITULO ★ ESTRELLA

Resident Evil 3 Nemesis

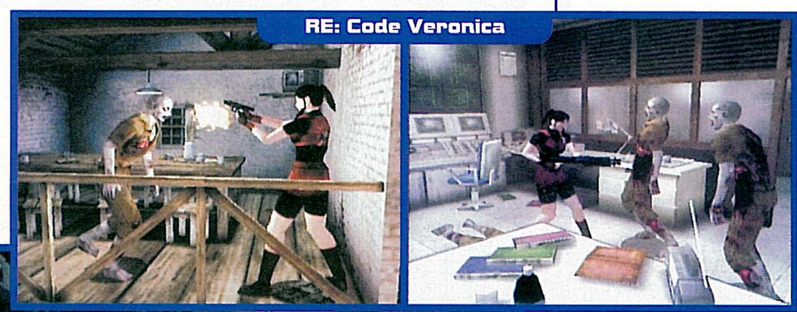


Una de las secuelas más esperadas por todo el mundo, la tercera entrega de RESIDENT EVIL, ha sido uno de los juegos más solicitados durante el E3. Jill Valentine, una de las integrantes del grupo S.T.A.R.S. del primer RESIDENT EVIL, vuelve para protagonizar RE 3 NEMESIS. Los hechos acontecen en el espacio de tiempo que transcurre entre el primer y segundo RE. La joven agente intentará escapar de la ciudad de Racoon City que está infestada de *zombies*. Hay 10 tipos diferentes de estos bichos, y en su camino se encontrará con un sudamericano y un mercenario que deberán encontrar un medio para curar la locura que poco a poco se va apoderando de Jill. En RE 3 NEMESIS hay una opción llamada *Live Selection* que permitirá al jugador tomar decisiones que afectarán al desarrollo de la historia. Sólo para *PLAYSTATION*.



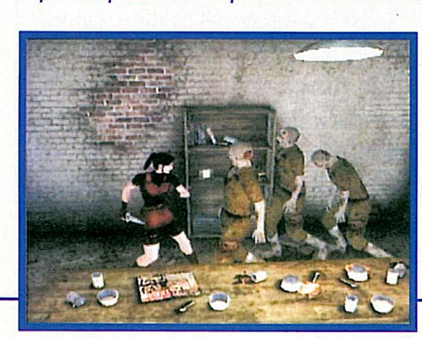


RE: Code Veronica



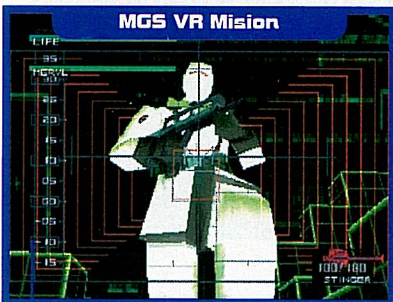


*CAPCOM le está sacando partido a RESIDENT EVIL, y la entrega para **DREAMCAST** es la más destacable gráficamente, tanto que nos quedamos completamente alucinados al verla.*





*Otro de los títulos de KONAMI para **Dreamcast**. Un simulador de vuelo con más de 30 naves para elegir y misiones con objetivos variados en los que tienes que elegir el avión adecuado.*



Esta nueva versión de MGS nos ofrece cerca de 300 misiones de entrenamiento en realidad virtual, un arsenal completo de armas e intrincados puzzles a resolver.



*El género automovilísitico también llega a **PlayStation** de la mano de KONAMI. Con un estilo muy arcade, este título cuenta con circuitos de todo el mundo.*

Mientras que el año pasado KONAMI fue una de las estrellas de la feria, en el presente **E3** ha pasado un poco desapercibida debido a la presentación de las nuevas consolas. Aún así, en su *stand* hemos encontrado maravillas de la talla de Castlevania Resurrection para ***Dreamcast***, una pasada en cuanto a gráficos se refiere; una *rolling demo* de Metal Gear Solid VR Misions, que desvelaba algunas de las novedades que incluye esta versión; Soul of the Samurai, un juego de ninjas al estilo Resident Evil y muchos más títulos.

Y ADEMAS...

Castlevania Special Edition. Goemon's Great Adventure.Azure Dreams GBC. Konami Arcade Classics. Survival Kids GBC. Spawn GBC. NHL Blades of Steel 2000.



Muchos pensamos que se puede tratar del MGS para Nintendo 64. La verdad que el juego ha ido ganando enteros respecto a lo que pudimos ver el año pasado y tiene una pinta excelente.



Castlevania Resurrection

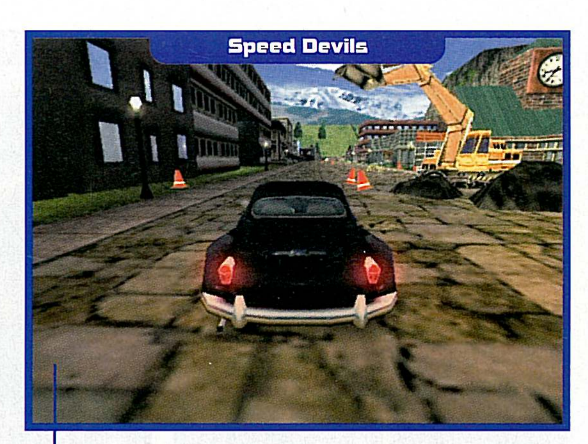


La entrega número 12 de la saga más popular de KONAMI, Castlevania, verá la luz en *Dreamcast*. Su lanzamiento en Japón está previsto para Noviembre de 1999. El argumento comienza cuando la Condesa de Castlevania crea un portal dimensional para que Drácula vuelva a la vida. Junto a la Condesa, intentará obtener la victoria final sobre los Belmont, sus enemigos. El castillo, como podéis suponer, está plagado de trampas, vampiros dispuestos a chuparte la sangre y tendréis que estar atentos a utilizar el látigo para acabar con las hordas de Drácula. Todo este mundo está representado con un realismo jamás visto hasta la fecha en consola.



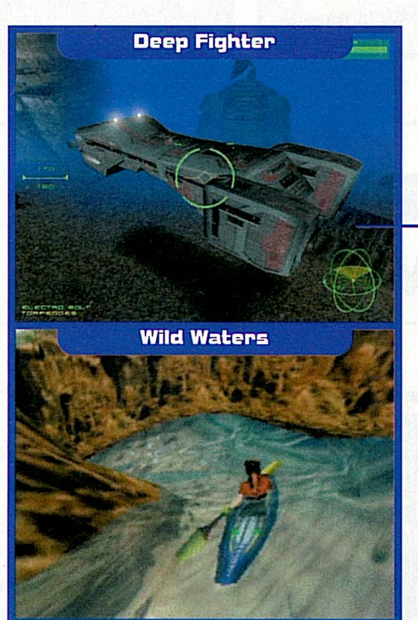


Tonic Trouble es uno de los juegos estrella de UBI SOFT. El simpático protagonista se desenvuelve en un mundo 3D que hará las delicias de grandes y pequeños.



*La simulación automovilística es uno de los géneros que más títulos está produciendo para **Dreamcast**. La compañía francesa nos ofrece Speed Devils, un arcade de carreras con unos coches lujosos y una apariencia gráfica impresionante.*

UBI SOFT es una de las compañías europeas que mayor crecimiento ha experimentado en los últimos años. Exitos como Rayman y sus productos educativos y juegos para ***PC*** le han aupado a los primeros lugares a nivel mundial. Tras abrir oficinas de desarrollo **España**, nuestro país se suma a los 15 en los que ya tenía base esta compañía, para la que trabajan más de 1400 personas en todo el mundo. Además, UBI SOFT es una de las compañías que más han apostado por los 128 *bits* de SEGA. Monaco GP Racing Simulator, Rayman 2: The Great Scape, Deep Fighter, Speed Devils y Redline Racers integran la nueva hornada de títulos que ya está prácticamente preparada para salir al mercado en ***Dreamcast***. Aunque todos poseen una calidad excelente, no me queda más remedio que destacar a Rayman 2, porque es el juego que más ha calado entre el público y somos muchos los que hace tiempo que esperábamos una secuela de las aventuras de este simpático personaje.



*Wild Waters es un juego de piraguas para **Nintendo 64**. Deep Fighter nos lleva a las profundidades del mar como un cazador en los 128 bits de SEGA.*

■ Y ADEMAS...

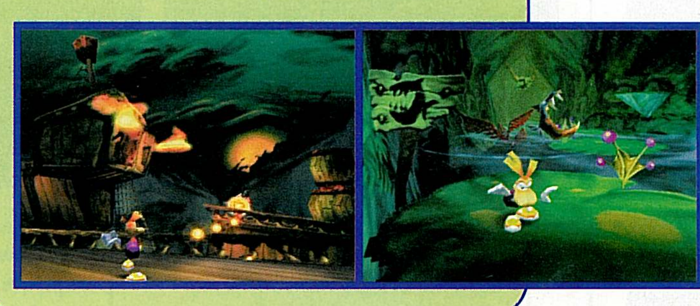
Redline Racer: Ultimate Challenge.

TITULO ★ ESTRELLA

Rayman 2: The Great Escape

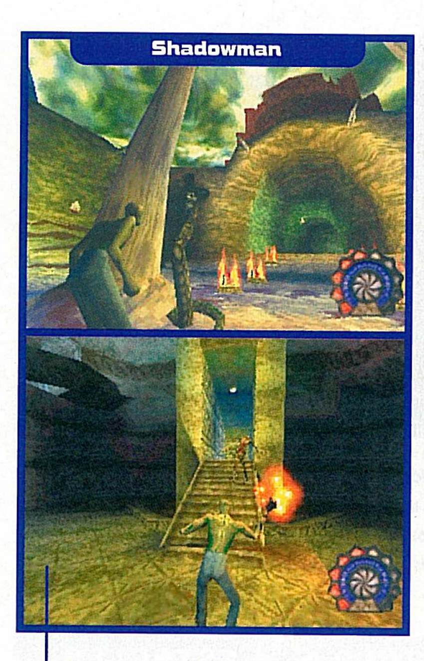


Finalmente, el carismático Rayman se pasa a las 3D. Los usuarios de *Dreamcast*, *PlayStation* y *Nintendo 64* podrán disfrutar con sus nuevas aventuras, luchando contra una banda de piratas desalmados. El juego comprende 14 niveles gigantescos y cuenta con las dosis de humor y acción que caracterizaron el primer título protagonizado por Rayman. No hace falta decir que la versión más impresionante es la de *Dreamcast*, con unos gráficos alucinantes.





ACCLAIM



SHADOWMAN continúa siendo la gran promesa de ACCLAIM para esta temporada. Métete en la piel del hombre sombra para vivir una espeluznante aventura.



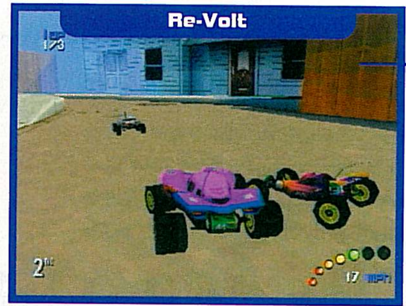
*ACCLAIM se apunta a producir juegos para **DREAMCAST**. El primero será un divertido juego de carreras futurísticas sobre monopatines aéreos.*

ACCLAIM se agarra al tirón de TUROK para presentar una nueva secuela en los 64 *bits* de NINTENDO. Para esta misma consola también están desarrollando un *shoot'em-up* en 3D con espectaculares gráficos (sobre todo con el *Expansion Pak*) bajo el nombre ARMORINES PROJECT S.W.A.R.N. que nos adentra en un planeta alienígena ocupado por insectos gigantes. Para destruirlos tendremos que hacer uso de nuestra habilidad y de un completo arsenal de armas. SHADOWMAN, a pocos meses de su lanzamiento para ***NINTENDO 64*** y ***PLAYSTATION***, ocupaba un lugar privilegiado dentro del *stand* de la compañía. La entrega para los 32 *bits* de SONY.cada día tiene mejor pinta, con unos escenarios gigantescos y todo el ambiente grotesco de los comics en que está basado el juego.

■ Y ADEMAS...

South Park Chef's Lucv Shack. World Ticket Soccer. WWF Attitude. NBA Jam 2000. Jeremy Mc Gratn Super Cross 2000.



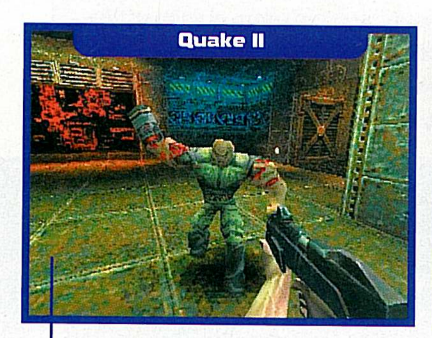


*Los juegos de coches teledirigidos por radio se están poniendo de moda. ACCLAIM también se ha apuntado al carro con un original título para **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**.*





ACTIVISION



*Uno de los shoot'em-up más laureados del mercado llegará a **NINTENDO 64** y **PLAYSTATION** en breve. Atención a la versión para los 32 bits de SONY.*



*Con el motor gráfico del polémico THRILL KILL, WU TANG es un excelente juego de lucha para **PLAYSTATION**. Todo un juegazo capaz de competir con TEKKEN.*

Aunque el verdadero filón de esta compañía son los juegos para ***PC***, hemos podido comprobar que guardaban unos cuantos ases en la manga para ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***. Destaca sobre todo la excelente versión de QUAKE 2 para ***PSX*** desarrollada por HAMMERHEAD STUDIOS. Otros juegos a destacar son el nuevo SPACE INVADERS, X-MEN y la segunda entrega de VIGILANTE 8.

■ Y ADEMAS...

Bichos N64. Space Invaders. Vigilante 8: Second Offense. X-Men. Tenchu II.

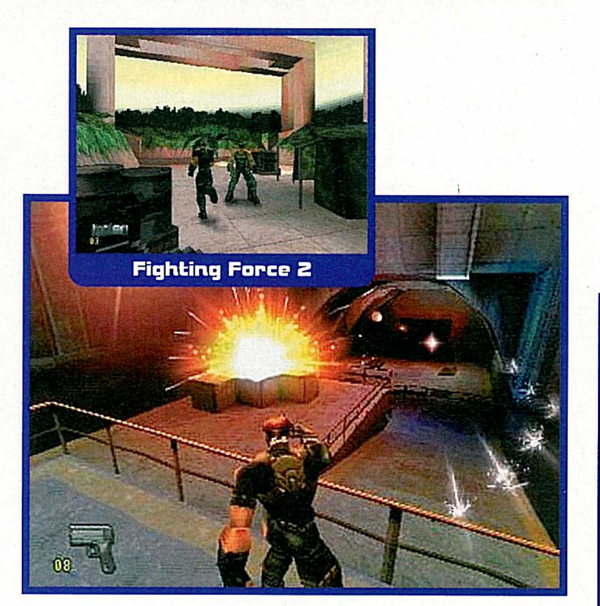
EIDOS

Esta vez, la última aventura de la gran diva del videojuego, Lara Croft, no acaparó el protagonismo en las pantallas del *stand* de EIDOS. Tan sólo se mostró, en salas privadas, un pequeño avance de lo que será TOMB RAIDER 4. Sin embargo, la nueva modelo que dará vida a Lara sí captó la atención del público cuando fue presentada oficialmente por la compañía. El resto de producciones de EIDOS nos deparó alguna que otra sorpresa. Por ejemplo, FEAR FACTOR nos dejó atónitos con unos gráficos tipo cómic que utilizan imágenes en *FMV* para ambientar las zonas donde transcurre la acción. FIGHTING FORCE 2 también merece ser destacado.





Una aventura de acción que aprovecha las capacidades gráficas de la consola hasta límites insospechados. Su lanzamiento, para finales de este año.



Gex 3

Fighting Force 2

La segunda parte de FIGHTING FORCE nos ha sorprendido con un engine 3D que resulta impresionante.

■ Y ADEMAS...

Omikron: The Nomad Soul. Urban Chaos

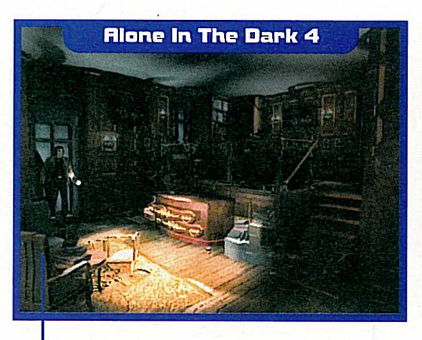


INFOGRAMES

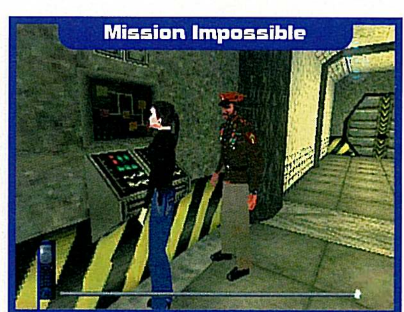
El nuevo gigante europeo de esta industria continúa abriendo brecha respecto a sus competidores. MISSION IMPOSSIBLE para ***PLAYSTATION***, V-RALLY 2, SUPREME SNOWBOARDING para ***DREAMCAST*** y proyectos como ALONE IN THE DARK 4 nos hacen pensar que INFOGRAMES tiene cuerda para rato dentro de este mundillo.

■ Y ADEMAS...

Eagle One. Canal + Football'99. Brazil V-Soccer. Taz Express. Duck Dodgers. Bugs Bunny Lost in Time. Uefa Striker. Antz.

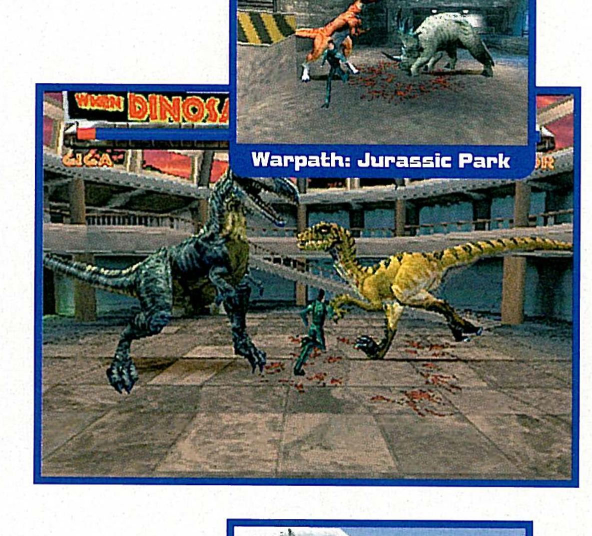


Todavía queda mucho tiempo para ver una versión final del juego, pero el vídeo que contemplamos demostraba que nos encontrabamos ante un título estrella.



*INFOGRAMES se ha decidido a crear la versión del juego de **NINTENDO 64** para los 32 bits de SONY. Su cuidado aspecto y las diferencias con el original prometen.*

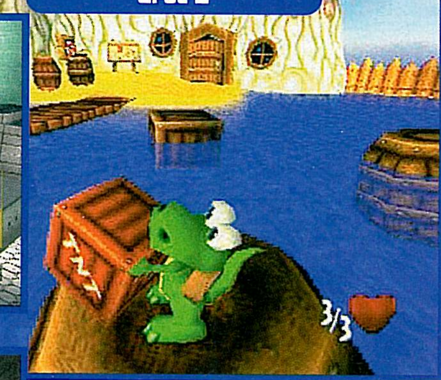
ELECTRONIC ARTS ■ FOX


Warpath: Jurassic Park

DHT2 cuenta con los mismos modos de juego que su antecesor, pero éstos se combinan entre sí para dar paso a nuevas y excitantes modalidades.

A ELECTRONIC ARTS parece que esta feria le ha pillado en un período de transición. A la espera del próximo FIFA, pudimos ver una versión avanzada de TOMORROW NEVER DIES. Se trata de un juego basado en la película de **James Bond** que combinará varios géneros para configurar un variadísimo título de ***PLAYSTATION***. Por otro lado, FOX INTERACTIVE sigue sacando provecho de sus licencias cinematográficas con títulos como ALIEN RESURRECTION, PLANET OF THE APES y la secuela de DIE HARD TRILOGY.


Die Hard Trilogy 2


Croc 2



Tomorrow Never Dies

Alien Resurrection

La teniente Ripley vuelve a la carga, en esta ocasión protagonizando un juego para los 32 bits de SONY.

■ Y ADEMAS...

Hot Wheels. Road Rash 2000. WCW Mayhem. Sled Storm. Madden NFL 2000. Nascar 2000. Fifa 2000. Planet of the Apes. Supercross 2000. NCAA Football 2000. Tiger Woods PGA Tour 2000.

VIRGIN


Earthworm Jim 3D

*El ingenio de **David Perry** quiere exprimir al máximo el carisma de EARTHWORM JIM. Ahora le toca el turno de disfrutar con él a las consolas de 32 y 64 bits.*


RC Stunt Copter

SHINY también ha sido el grupo encargado de dar vida a este ingenioso juego de helicópteros. El título cuenta con varios modos de juego y es divertidísimo.

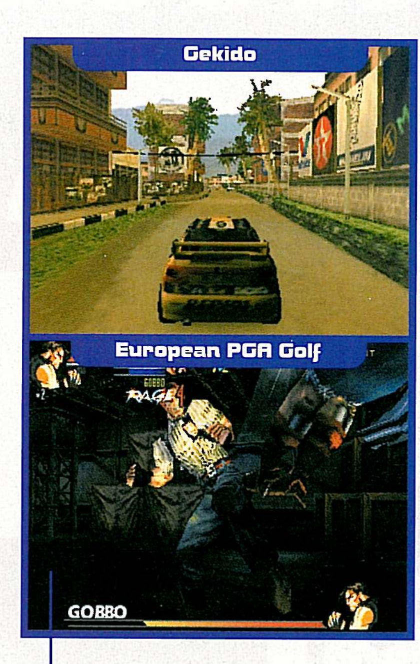
Las apuestas de Virgin para consolas en esta feria han sido inexistentes. Pero las compañías que distribuye, como Interplay, si mostraron sus novedades más interesantes. La primera, la versión en 3D de las aventuras de Earthworm Jim, que parece que va tomando forma de una vez por todas. Otro de los títulos curiosos es RC Stunt Copter, un simulador de vuelo con helicópteros para PlayStation. Todavía nos queda saber si el señor David Perry se decidirá finalmente a desarrollar una versión para consola de su criatura más prometedora y esperada, Messiah.

GREMLIN ■ MIDWAY

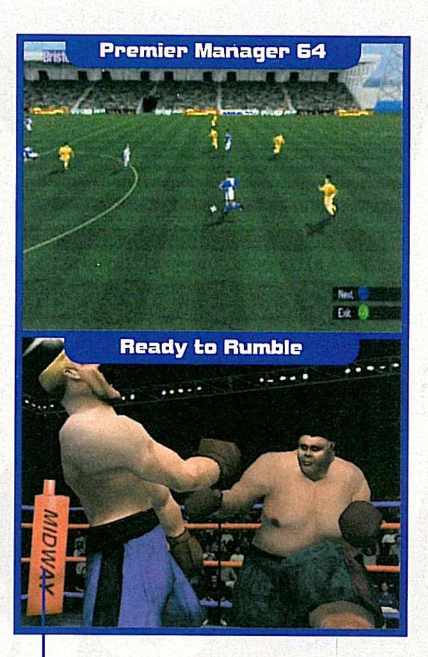
La compañía GREMLIN no ha presentado ningún título estelar en la feria de **Los Angeles**. Aparte de continuar explotando las series deportivas bajo el nombre ACTUA con EUROPEAN PGA TOUR GOLF y una entrega de PREMIER MANAGER para los 64 *bits* de NINTENDO, se desmarcó con un interesante *beat'em-up*, GEIKIDO, para ***PLAYSTATION***, y RALLY MASTERS, que saldrá en ***N64*** y ***PSX***. Mientras tanto, el gigante americano MIDWAY, no ha podido resistir la tentación de desarrollar nuevos títulos de la saga que más éxitos le ha reportado, MORTAL KOMBAT. Un poco más de lo mismo, aunque seguramente serán recibidos con los brazos abiertos por sus seguidores. También ofreció alguna que otra curiosidad como GAUNTLET LEGENDS, una versión remozada del clásico de ATARI para ***NINTENDO 64*** que parecía la mar de divertida.

■ Y ADEMAS...

Hogs of War. Rally Masters. NFL Blitz 2000. World Driver Championship.



Además de RALLY MASTERS, un juego de coches aún en ciernes, GREMLIN mostraba en su stand un curioso beat'em-up en 3D para los 32 bits de SONY.



MIDWAY presentaba READY TO RUMBLE, un título basado en la lucha libre con excelentes maneras. También pudimos observar la nueva versión de GAUNTLET.



MORTAL KOMBAT se ha convertido en un nombre mítico dentro de este mundillo. La compañía americana presentó dos nuevas entregas de esta serie durante la feria.



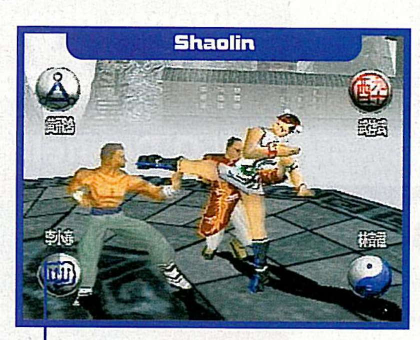


THQ

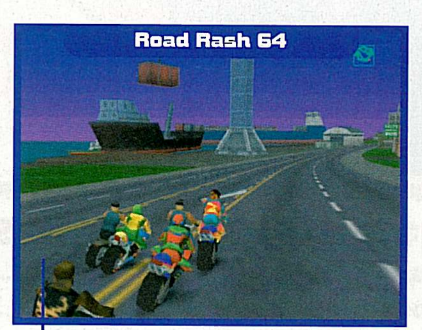
La verdad es que esta compañía nunca ha destacado por la calidad de sus títulos. Este año en **Los Angeles** han presentado las licencias que han desarrollado para ***NINTENDO 64*** de ROAD RASH, el impactante juego de motos tan popular en varias consolas, y NUCLEAR STRIKE, una versión calcada de lo que pudimos encontrar en su homónima para ***PLAYSTATION***.

■ Y ADEMAS...

Castrol Honda Superbikes. Rugrats: Scavenger Hunt. Extreme 500. Nuclear Strike.



Shao Lin es un beat'em-up que permite luchar hasta con cuatro jugadores a la vez en pantalla y elegir entre 8 disciplinas diferentes de artes marciales.

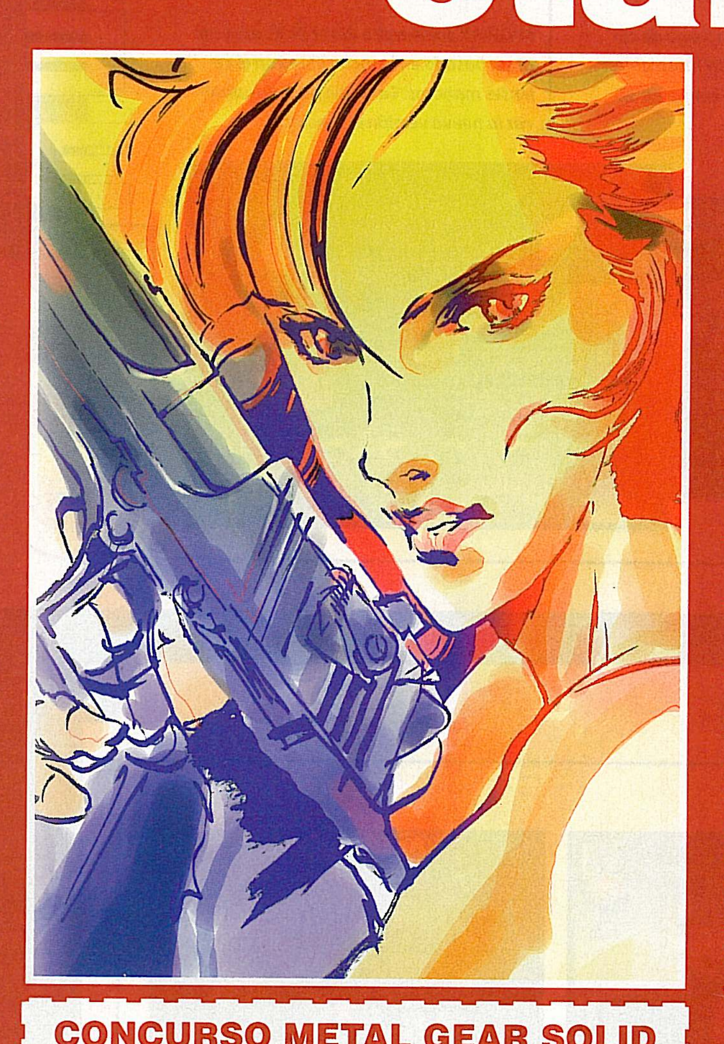


Compite en la carrera de motos más salvaje de todos los tiempos. Además de adelantar a tus adversarios golpéales sin piedad para llegar el primero a meta.



Concurso MGS

Metal Gear Solid



KONAMI y SUPERJUEGOS te ofrecen la posibilidad de obtener uno de los 49 juegos Metal Gear Solid que sorteamos y un Primer Premio compuesto por: un Premium Pack del juego (la edición especial), un Termo, una Petaca, un Mechero y un Puntero Láser exclusivos MGS y la Banda Sonora del juego.



Para participar, sólo debes mandar el cupón adjunto con todos tus datos (no serán válidas fotocopias) antes del 30 de Junio, a la siguiente dirección: «Concurso MGS», Revista SUPER JUEGOS, Ediciones Reunidas S. A., C/ O´Donnell 12, 28009 MADRID.

CONCURSO METAL GEAR SOLID

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....



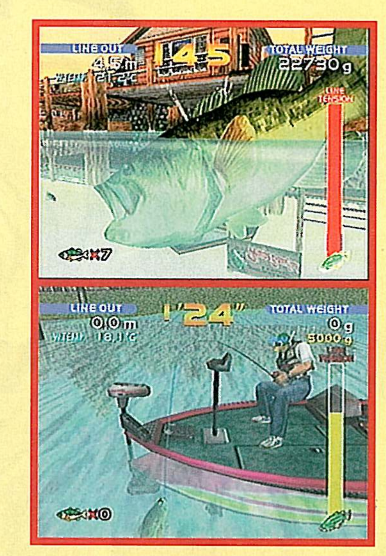
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.


■ REGALAMOS 50 JUEGOS Y UN PREMIO ESPECIAL DE ARTICULOS EXCLUSIVOS MGS.
olid



Con la incognita sin despejar de si SEGA se atreverá a traer a **España** este peculiarísimo *arcade* de pesca, sólo podemos deciros que **Get Bass!** es el sueño de cualquier pescador hecho juego. Con su mando-caña y su impecable realización, el jugador convertirá el salón de su casa en el templo de la caña y el sedal. Lo mejor que tiene **Get Bass!** es que no necesitarás amar o, al menos, haber prácticado este deporte para engancharte como un auténtico poseso.





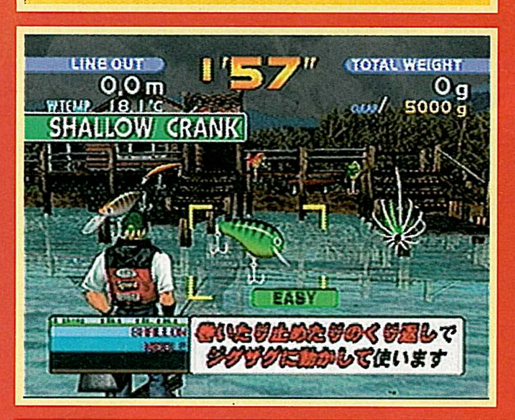
Cuando podáis ver imágenes como éstas, las cercanas a la barca, eso querrá decir que habréis logrado capturar una pieza.

Dreamcast

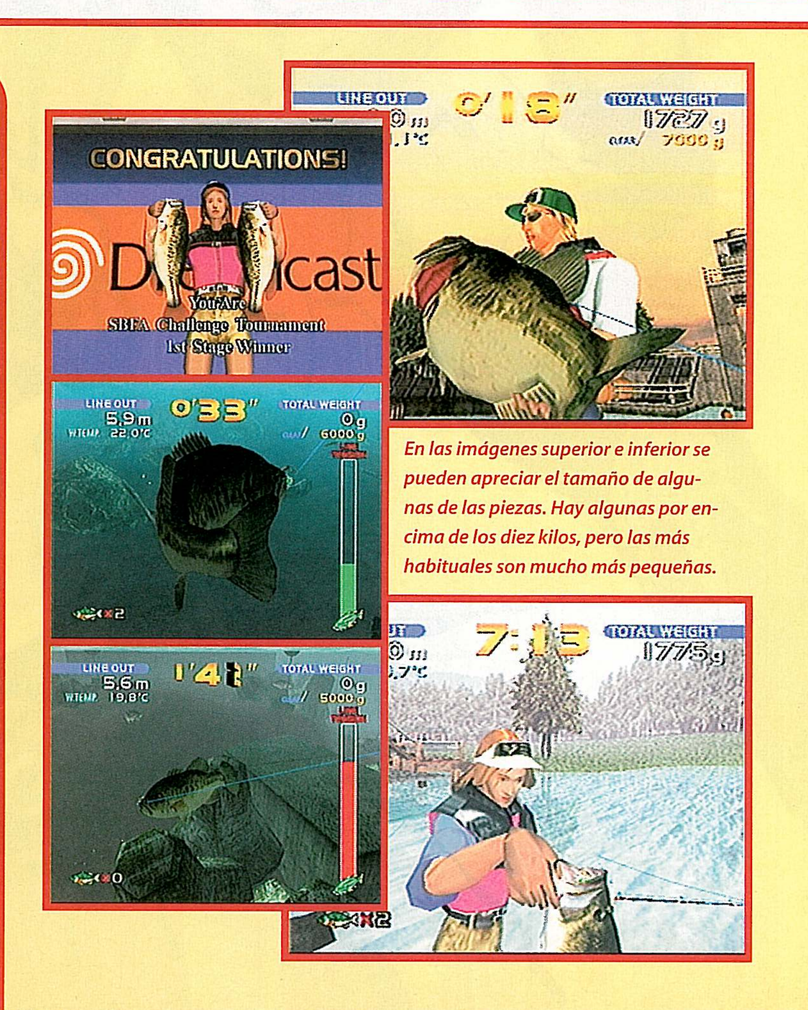
GET BASS

El viejo arte de la pesca

Aunque para disfrutar de **Get Bass!** no son necesarios muchos conocimientos sobre el arte de la pesca, para poder triunfar en sus muchos campeonatos deberemos ir dominando algunas cuestiones. La principal es saber manejar los diferentes anzuelos y su comportamientos en el agua. Si no pulsamos START al comienzo del juego podremos recibir algunas clases, pero lo mejor es que hagáis pruebas en el modo práctica. Algo que aprenderéis es que, según el tiempo que haga, los peces están en unas partes u otras del escenarios o a unas profundidades determinadas. Con un poco habilidad y algo de práctica lograréis capturar auténticas burras con aletas.







En las imágenes superior e inferior se pueden apreciar el tamaño de algunas de las piezas. Hay algunas por encima de los diez kilos, pero las más habituales son mucho más pequeñas.

Aunque parezca una chorrada para vacilarle a los amigos, el listado de capturas te da informaciones vitales para mejorar.



Además del montón de anzuelos iniciales, podremos ampliar nuestra caja con algunos tan curiosos como este Segata.



En Get Bass! da lo mismo jugar con el personaje masculino como con el femenino. Ambos tienen las mismas características.

Cuando aún estábamos relamiéndonos con el buen sabor de boca dejado por Bass Landing para *PlayStation*, el último gran juego de pesca que ha pasado por nuestras manos, nos llega ahora este sensacional *arcade* de **Dreamcast** llamado **Get Bass!** Nos habían hablado nuestros compañeros, tras sus viajes por tierras niponas y americanas, de lo alucinantes y divertidas que eran estas máquinas, pero sólo al echar unas partidas a **Get Bass!** hemos podido comprender cuánta razón tenían. Programado por ASCII y ADX, **Get Bass!** cuenta con la impagable posibilidad de jugarlo con su alucinante mando-caña con vibración y carrete. Se trata de un *arcade* total, tremendamente divertido y emocionante, en el que se han cuidado al máximo todos los temas relacionados con los gráficos y el realismo de los peces en su comportamiento. Para poder afirmar esto último, le pedimos a varios aficionados al mundo de la pesca que se echaran unas partidas, y sólo podemos deciros que sus caras de asombro fueron absolutamente apoteósicas. Sólo la sensación de realismo creada con el mando-caña supone ya una experiencia inenarrable, pero cuando veáis a esas pedazo de percas moverse majestuosamente bajo el agua o arremeter contra el anzuelo como si fueran Miuras, os reiréis a mandíbula batiente de los que dicen que la pesca es un deporte para abuelas. **Get Bass!** no sólo es lo más espectacular de todo lo que hemos visto hasta la fecha en este género, también es el más frenético y divertido de todos los juegos de pesca. Tanto en su breve pero intenso modo *arcade* como en el apoteósico modo *Consumer*, en el que podremos competir con los mejores del mundo, **Get Bass!** es una maravilla que hará las delicias de los que se acerquen a este peculiar género deportivo por primera vez. Los que ya tengan alguna experiencia con la práctica real de este deporte quedarán enganchados para siempre.

DE LUCAR



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	ASCII/ADX



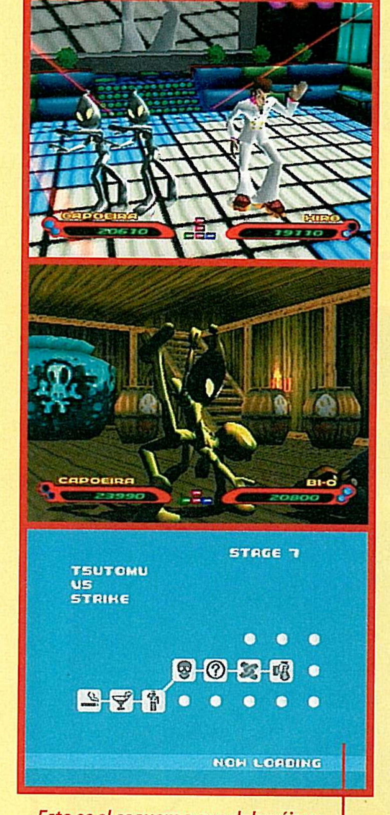




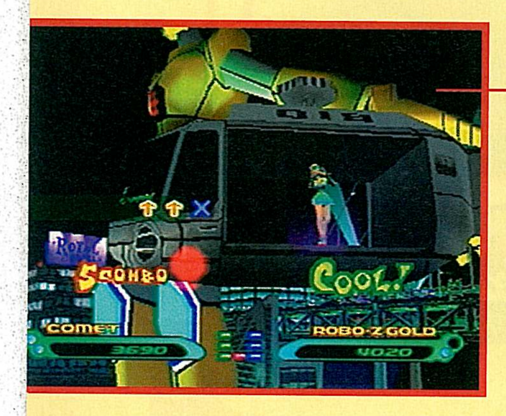
ENIX, compañía conocida por todos por sus magníficos *RPG* creados para *Super Nintendo*, nos dio hace casi un año una agradable sorpresa con el original Bust a Move. Ahora, en pleno apogeo lúdico del género musical y con su primer BAM haciendo furor en los salones recreativos de todo Japón, ENIX lanza esta esperada secuela: Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix.







Este es el esquema que deberéis seguir hasta terminar el juego. De tu habilidad depende el camino que tomes. Abajo, Robo-Z Gold, el final boss del primer BAM pero en dorado.



BUST

Al fin llega hasta nosotros la secuela de uno de los juegos más originales y mejor realizados de cuantos han aparecido en *PlayStation*: **Bust a Move 2**. Para los infelices que no hayan llegado a ver el primer BAM, que sepan que el juego es una especie de Parappa the Rapper, aunque algo más difícil, ya que el sentido del ritmo cobra una vital importancia, con unos gráficos que muchos *beat'em-up* 3D envidiarían, y en el que en lugar de cantar, hay que bailar siguiendo el ritmo impuesto por cada uno de los temas. Con respecto a la primera entrega, la novedad más notable es el aumento de personajes seleccionables, tanto normales como secretos, que juntos llegan a la nada despreciable cifra de 18. En lo que respecta al apartado gráfico, **BAM 2** también ha superado en algunos aspectos a su predecesor, algo realmente digno de elogio, ya que esto era, junto a la banda sonora, lo mejor del título de ENIX. Lo más significativo de esta mejora reside en los escenarios, los cuales poseen muchos más detalles. Uno de los más impresionantes es el de Shorty, en el que viajaremos a bordo de una barquichuela a través de un pequeño parque de atracciones repleto de simpáticos detalles. El sistema de juego de **Bust a Move 2** también ha sufrido ciertas modificaciones y mejoras tanto en opciones seleccionables como durante el juego. Al principio de la partida, y antes de seleccionar a nuestro personaje preferido, se nos dará

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ENIX
PROGRAMADOR	METRO/FRAME



Arriba podéis ver el caluroso escenario de Heat, uno de los más impresionantes de todo Bust a Move 2.







Magia potagia. Al igual que en la anterior entrega de Bust a Move, durante el baile tendremos la posibilidad de desequilibrar a nuestro oponente y tirarle al suelo con ayuda de una especie de magia, que hará que un pastel caiga sobre su cabeza o sea abducido por los colegas de los hermanos Capoeria. En BAM2 no sólo lo tenemos la posibilidad de cubrirnos de la magia, también podemos devolverla.



la posibilidad de elegir entre tres estilos de juego diferentes: *Easy*, *Normal* y *Mix*. En el primero de ellos tan sólo se nos requerirá pulsar las direcciones del *pad*, sin ningún botón añadido, con lo cual tendremos la posibilidad de jugar (o bailar, según se mire) con el *DDR Controller*, la alfombrilla de Dance Dance Revolution; el modo *Normal* es idéntico al de la anterior entrega, y en el *Mix*, el más complicado de los tres, deberemos utilizar tanto el *control pad* como cualquiera de los cuatro botones principales para hacer bailar a nuestro personaje. Durante el juego, las magias, movimientos que servían para desequilibrar al oponente y dejarle en el suelo durante unos

A MOVE 2

segundos, no sólo se pueden bloquear, también se pueden devolver, acción que mantendrá al atacante tirado el doble de lo normal. Sólo se echa en falta en **BAM 2** son las geniales melodías de AVEXTRAX, creadas en esta entrega por FBIJ de un modo más que aceptable, y a la gente de la ROCKSTEADY CREW, los *Breakdancers* más famosos del mundo, que se encargaron de crear el *Motion Capture* del primer Bust a Move, y que en esta entrega no han hecho acto de presencia. Este mes, los más bailones no pueden quejarse, porque entre el magnífico Dance Dance Revolution de KONAMI y este vistoso Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix tenéis *Chill Out* para rato, y los *DJ's*, que se preparen, porque Beatmania Append Gottamix acaba de salir en **Japón**. DOC



Personajes. Supliendo la falta de personajes secretos del primer Bust a Move, en esta nueva entrega se han incluido nada menos que 8 que, unidos a los normales, hacen un total de 18 personajes seleccionables. Para descubrir a todos los «bailarines» harán falta muchas horas de juego y de baile. Entre los personajes ocultos se encuentran Gas-O, cuyo padre, Bi-O está seleccionable desde el principio; Robo-Z Gold, una versión dorada del jefe del primer BAM; Michael Doi, un "julay" que posee los mismos movimientos de Kitty-N, etc.



La fiebre musical de KONAMI no conoce fin. Después de BEATMANIA y de POP'N MUSIC, le ha llegado el turno al que posiblemente sea el más original de todos ellos. Si queréis sentiros como un John Travolta en medio de Fiebre del Sabado Noche, DANCE DANCE REVOLUTION es vuestro juego.









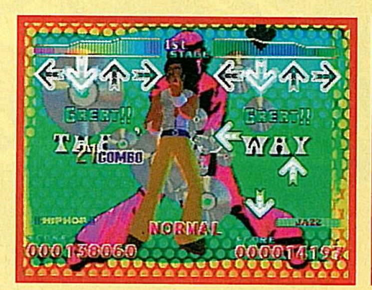
PlayStation

DANCE DANCE REVOLUTION



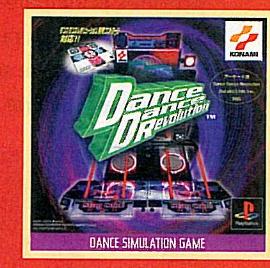








El gran BEATMANIA, varios meses después de la aparición de PARAPPA THE RAPPER, fue el que realmente comenzó la fiebre musical que nos invade y que KONAMI va alimentando poco a poco con cada una de sus nuevas creaciones. DANCE DANCE REVOLUTION supone la penúltima incursión de KONAMI en lo que a juegos musicales se refiere ya que, aunque tan sólo ha hecho aparición en su versión recreativa, GUITAR FREAKS, similar a BEATMANIA pero con una guitarra a cuestas, ya va camino de *PLAYSTATION*. En DDR, como su propio nombre indica, tendremos, literalmente, que bailar. Nuestra tarea consistirá en pisar con ritmo cualquiera de las cuatro flechas del mando/alfombrilla cuando nos sea requerido, por medio de otras flechas que van de abajo a arriba. Entre los temas destacan THAT'S THE WAY de KC & The Sunshine Band o STRICTLY BUSINESS de la banda sonora de BLADE. **DOC**



SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

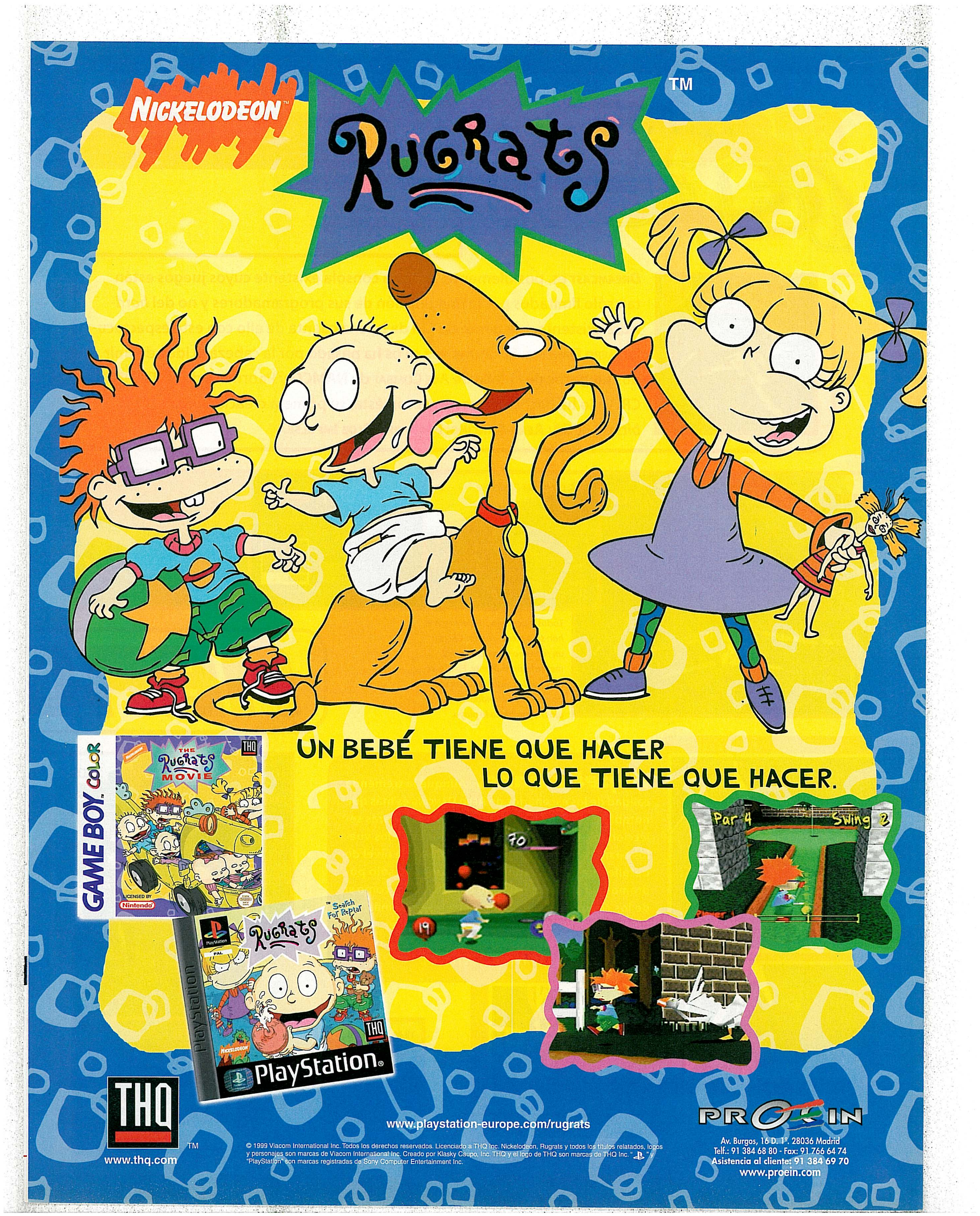


Everybody dance now!

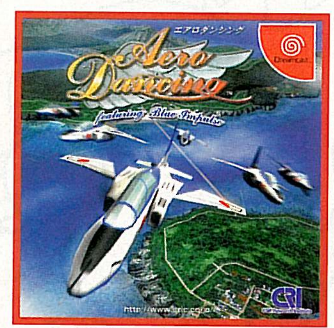
Esto que veis a la izquierda es nada menos que el *DDR Controller*, una preciosa alfombrilla que al desplegarla en el suelo nos permitirá jugar con los pies, al igual que en la recreativa original. Os aseguro que DDR gana muchísimo con este *pad*, aunque sudas más que haciendo *aerobic*.



Todas las magníficas melodías son auténticos éxitos de la música disco, y han sido cedidas por INTERCORD JAPAN/TOSHIBA EMI.

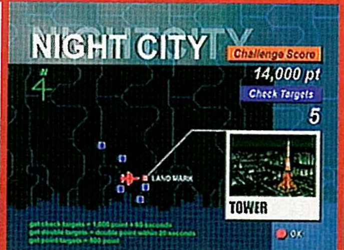

NICKELODEON
RUGRATS
TM
UN BEBÉ TIENE QUE HACER
LO QUE TIENE QUE HACER.
GAME BOY COLOR
THE RUGRATS MOVIE
THQ
Nintendo
Rugrats
Search for Reptar
PlayStation
Par 4
Swing 2
THQ
www.thq.com
www.playstation-europe.com/rugrats
© 1999 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado a THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relatados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Klasky Csupo, Inc. THQ y el logo de THQ son marcas de THQ Inc. " " y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com





DREAMCAST es, posiblemente, la única consola existente cuyos juegos están tan sólo limitados por la imaginación de sus programadores y no del *hardware* existente, y la gente de CRI da buena cuenta de ello con este espectacular **AERO DANCING**. Si alguna vez se os ha pasado por la cabeza la idea de unir dos juegazos de la talla de ACE COMBAT de NAMCO y PILOTWINGS de NINTENDO, CRI ya lo ha hecho por vosotros con ésta, su primera creación para los 128 *bits* de SEGA: **AERO DANCING: FEATURING BLUE IMPULSE.**







Todos los escenarios del juego han sido recreados por CRI con un realismo y un detalle realmente impresionante. En el escenario de la izquierda se puede observar con claridad cómo las olas llegan hasta la playa.





Repeticiones. Aunque la tremenda calidad de los escenarios de AERO DANCING es más que notable vista con cualquiera de las tres cámaras seleccionables, es durante las repeticiones de los vuelos cuando realmente apreciaremos el gran nivel de detalle que el simulador de CRI posee. No sólo podremos ver el vuelo, pausarlo o adelantarlo, como si de los controles de un vídeo se tratase, además, tenemos la posibilidad de seleccionar entre diez cámaras o puntos de vista diferentes, entre los que destaca el que gira alrededor del avion.











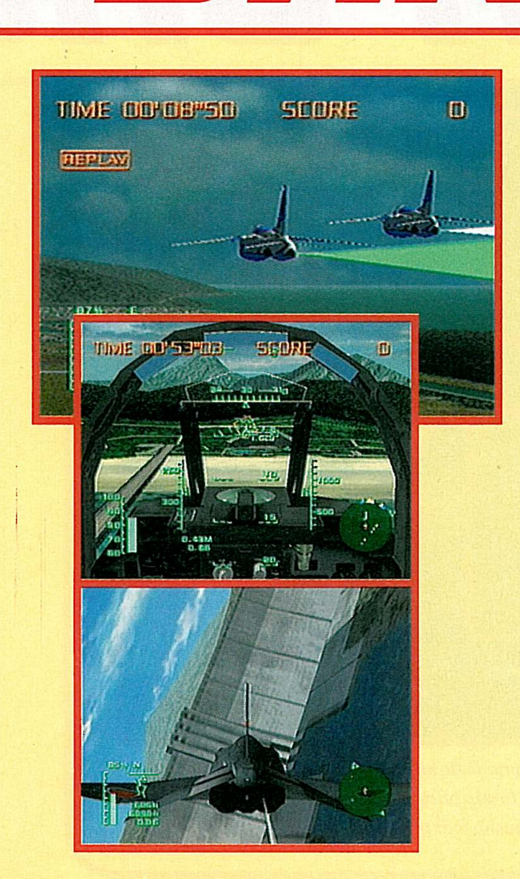
Desde este menú seleccionaremos nuestro caza preferido, cada uno con unas definidas características.

Al completar las 10 primeras misiones del modo Blue Impulse Mission, nos condecorarán con la medalla Blue Impulse.

Esto que veis en la pantalla puede daros una idea aproximada de lo complicadas que pueden ser ciertas misiones.



DANCING





La perfecta unión entre simulador «aeronáutico» y *arcade* conseguido por NINTENDO con su PILOTWINGS 64 se ve bastamente superada por CRI y este **AERO DANCING**, que le añade a esta mezcla algo más de seriedad y muchas más posibilidades de juego. Los modos de juego disponibles son tres: *Blue Impulse Mission, Sky Mission Attack* e *Internet/Multi Play*. El primero de ellos es el más original y comprende 20 misiones en las que empezaremos aprendiendo a despegar (y a manejar con pericia el control analógico de ***DREAMCAST***, que es hipersensible), y terminaremos con las más impresionantes y complicadas acrobacias aéreas en grupo que se hayan visto jamás. El modo *Sky Mission Attack* es lo más parecido a PILOTWINGS, aunque con la única posibilidad de pilotar cazas acrobáticos, ya que nuestro cometido consistirá en atravesar la mayor cantidad de aros de colores que aparecen en el mapa, para así llegar a la puntuación requerida en el menor tiempo posible. El tercer modo mencionado anteriormente suponemos que a estas alturas no necesita ningún tipo de explicación. En lo que respecta al impresionante aspecto visual que presenta **AERO DANCING**, el programa de CRI mantiene la calidad general, y creciente, de la mayoría de los títulos creados para ***DREAMCAST***. Es decir, posee unos gráficos y unos detalles (como los de la marea en el escenario de la playa) realmente impresionantes y nunca vistos antes en un sistema de entretenimiento doméstico. Sabemos que **AERO DANCING** llegará a los **EE.UU.** de la mano de CRAVE pero, ¿llegará aquí algún día? Esperemos que lo haga... y pronto.

DOC

SUPER *Information*

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CRI
PROGRAMADOR	CRI



Levantando mucha menos polvareda que otros lanzamientos de SQUARE (como CHOCOBO´S RACING y no hablemos de FINAL FANTASY VIII), CYBER ORG aterrizó en las tiendas japonesas el pasado 22 de Abril. Se trata de un modesto *beat´em-up* de buena factura técnica y correcto acabado, aunque algo inferior a lo que se espera de esta mítica compañía.







En CYBER ORG es preciso avanzar por el mapa con cada uno de los protagonistas. Esto obliga a volver a atravesar zonas ya exploradas, y prácticamente desiertas.

CYBER ORG

Acostumbrados como estamos a que todo lo que lleve la firma de SQUARE traiga consigo gráficos y mecánica insuperables (PARASITE EVE, EHRGEIZ o EINHÄNDER, por citar los más recientes…), este **CYBER ORG** nos ha dejado un poco fríos. Lo normal es que los juegos menores de la compañía japonesa aparezcan bajo sellos subsidiarios como AQUEST y otros (como hace BANDAI con BANPRESTO), pero **CYBER ORG** luce la marca SQUARESOFT, a pesar de que su mecánica y gráficos no sean para tirar cohetes. El desarrollo de **CYBER ORG** conjuga elementos de *beat´em-up*, *RPG* y *shoot´em-up*, con un peculiar trío formado por un humano y dos *aliens* como protagonistas. Como suele ser habitual, cada uno de ellos es fuerte en un aspecto y débil en otros. T.J., el humano, dispone de la habilidad para utilizar armas (que van desde simples fusiles de asalto hasta descomunales ametralladoras), y puede ejecutar diversos *combos* de patadas y puñetazos sobre sus enemigos. Gigante es un verde y hermosote alienígena cíclope algo lento de reflejos pero con un demoledor directo de derecha (que





Las pantallas situadas a ambos lados pueden daros una idea aproximada de las habilidades que diferencian a Gigante de T.J. Mientras que el primero es una auténtica explosión de fuerza bruta, el humano es capaz de utilizar armas como fusiles de asalto o ametralladoras, más limitadas pero mucho más precisas.







El mundo de **CYBER ORG** no sólo se compone de pasillos. También se prodigan las salas con interruptores que es preciso accionar.







puede potenciarse con diversas armas). Fosis es un insectoide morado cuya principal ventaja sobre sus compañeros es su capacidad para volar, así como la efectividad de sus garras en el combate cuerpo a cuerpo. A lo largo de las fases, el usuario puede ir intercambiando de personaje según sean los obstáculos y enemigos a destruir. El factor *RPG* tiene gran importancia, ya que es posible recoger medicamentos, poderes especiales y armas a lo largo de la infinidad de pasillos que componen el escenario de **CYBER ORG**. Algo confuso de jugar debido a la extraña disposición de las cámaras (es posible rotar la visión de juego en todos los sentidos con el *joystick* analógico izquierdo del **DUAL SHOCK**), lo mejor de **CYBER ORG** es la banda sonora (musica *heavy* con mucho guitarreo eléctrico tipo LORDS OF THUNDER) y los *combos* que son capaces de encadenar sus protagonistas. Lástima que el idioma (todos los textos están en japonés) haga imposible avanzar mas allá de unas pocas fases. Un título curioso, aunque no a la altura de lo que se espera de SQUARE.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	FUZZ BOX



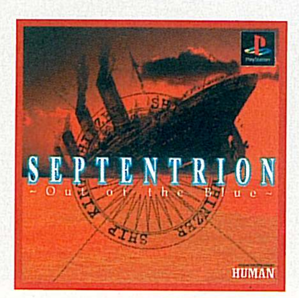
Aunque **CYBER ORG** mantiene un desarrollo más cercano al beat´em-up, mantiene importantes elementos de RPG, como los puntos de vida.

El trío calavera. La gracia de **CYBER ORG** consiste en ir rotando de personajes, aprovechando la agilidad y la capacidad para planear de Fosis, la fuerza bruta de Gigante o la habilidad para utilizar armas de T.J. Este último es capaz incluso de utilizar un camuflaje óptico como el del Ninja de METAL GEAR SOLID. Sus diferentes habilidades abrirán más de una puerta dentro del enorme complejo de pasillos que forman el mundo de **CYBER ORG**.









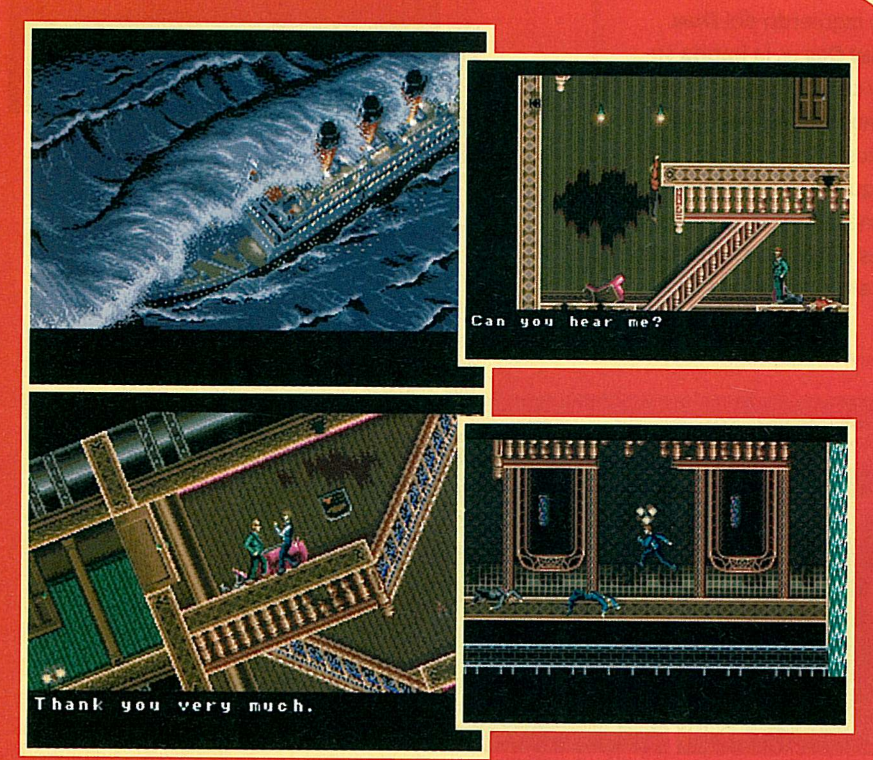
¿Quién no recuerda **Septentrion**, uno de los títulos más originales de ***SFC/SNES***? Años antes de que **James Cameron** volviera a poner de moda el cine de catástrofes marítimas, HUMAN sorprendió al mundo con la odisea de unos tripulantes que buscaban una salida dentro de un barco hundido. Pues bien, la historia se repite en ***PSX***, aunque con mayor espectacularidad si cabe.

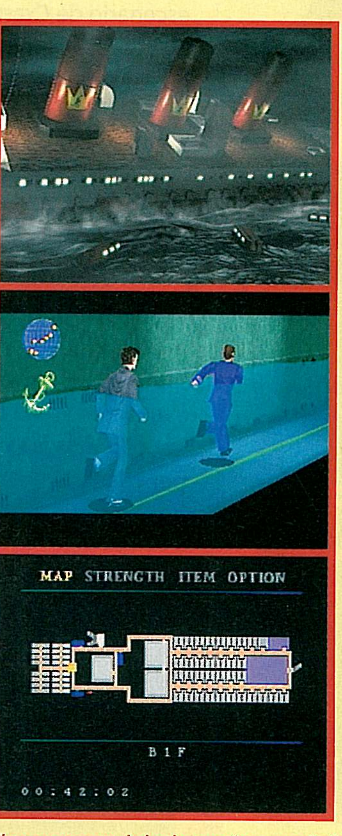


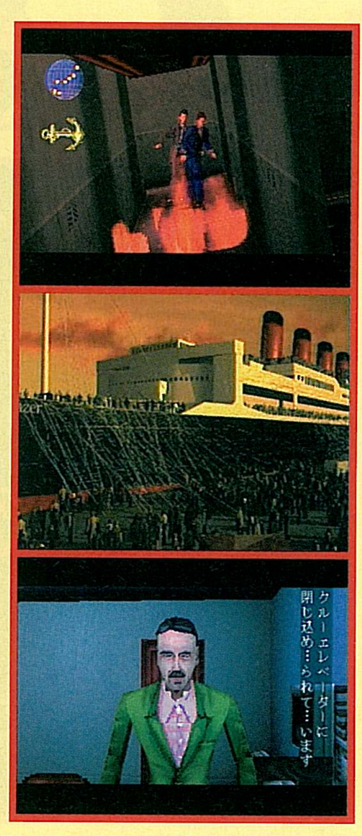
SEPTENT

El Septentrion original.

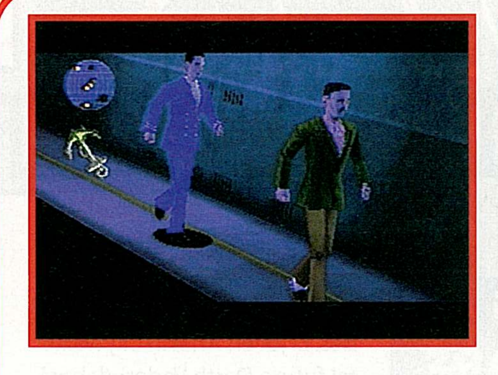
Rebautizado como S.O.S. para su lanzamiento en USA a cargo de VIC TOKAI (es la versión que os recomendamos, debido al idioma, y si os decidís a daros a la fiebre *revival* y buscar el juego en alguna tienda), **Septentrion** fue uno de los juegos más recordados del catálogo de ***SFC/SNES***, debido a sus sorprendentes gráficos y su dramático argumento. El juego narraba el naufragio del *Lady Crithania* (un transatlántico con 2.300 pasajeros a bordo) a través de cuatro personajes: un arquitecto, un cura, un miembro de la tripulación y un médico entrado en años. Cada uno de ellos comienza la aventura en un punto distinto del barco, y viven su propio drama a lo largo de esta apasionante aventura, en la que se explotó como nunca el *Modo 7* de **Super Nintendo**...







El mapa es una de las herramientas más útiles para salir con vida del barco. A la derecha podéis ver a uno de los miembros de la tripulación, el consejero Haznarth, en pleno discurso: «debemos tener un barco firme, un barco fuerte, un barco basado en...»







En su día HUDSON y más concretamente su grupo/escuela de desarrollo HUMAN CREATIVE SCHOOL (los mismos que después darían vida a THE FIREMEN-otro exitazo-), sorprendió a los usuarios de ***SFC*** (y luego de ***SNES*** cuando el juego aterrizó en **USA** bajo el nombre de S.O.S), con una escalofriante aventura llamada **SEPTENTRION.** Años más tarde, y quizá influidos por el fenómeno TITANIC, HUDSON ha recuperado felizmente la mecánica e ideas básicas del original de ***SFC*** para adaptarlo a ***PSX,*** con el consiguiente salto gráfico de las 2D, las rotaciones y el *modo 7* hasta un mundo 3D, poligonal y ciertamente más espectacular. El barco siniestrado en esta ocasión se llama King Whinzer, un transatlántico repleto de pasajeros que por extraños motivos comienza a hundirse a toda mecha entre las heladas aguas del océano. **SEPTENTRION OUT OF THE BLUE** te pone en el pellejo de uno de los tripulantes, y tu objetivo es, cómo no, salir con vida de allí, llevando contigo al mayor número posible de gente. Como en el original de ***SFC,*** el barco no está quieto en ningún momento, y se escolla de un lado a otro, mientras el agua inunda cada una de las estancias. El jugador debe, por lo tanto, no sólo evitar morir ahogado o presa de las llamas, sino que debe prestar atención a los movimientos del casco del barco ya que el más inocente pasillo puede convertirse en segundos en una mortífera cuesta. Haciendo uso del mismo *engine* 3D de CLOCK TOWER, HUDSON ha logrado recrear con gran y angustioso realismo el interior de un transatlántico, con la complejidad que conlleva inspeccionar cada una de sus cientos de estancias diferentes. **OUT OF THE BLUE** es una de las novedades más interesantes que han aparecido en ***PSX*** en mucho tiempo, pero el idioma lo limita bastante. Estaría bien que alguna compañía, como en el caso de CLOCK TOWER, se animara a distribuirlo en Occidente, aunque sea sólo en **EE.UU.**

NEMESIS

SUPER Information

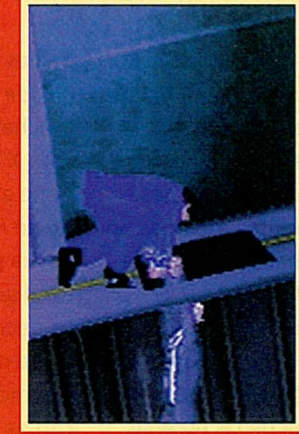
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUMAN
PROGRAMADOR	HUMAN

TRION OUT OF THE BLUE



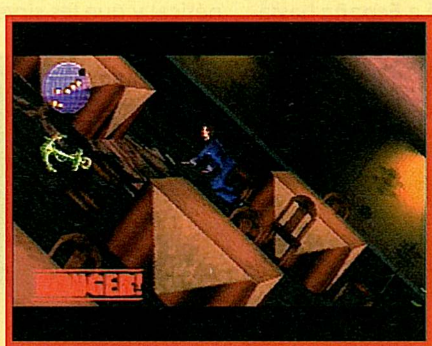
El Angel de la Guarda

Al igual que en el SEPTENTRION de *SFC/SNES*, el objetivo del juego no sólo pasa por salir con vida del barco, sino ir rescatando de paso al mayor número posible de pasaje y tripulación. Incluso estarás obligado a auxiliar a gente atrapada en plantas inferiores.







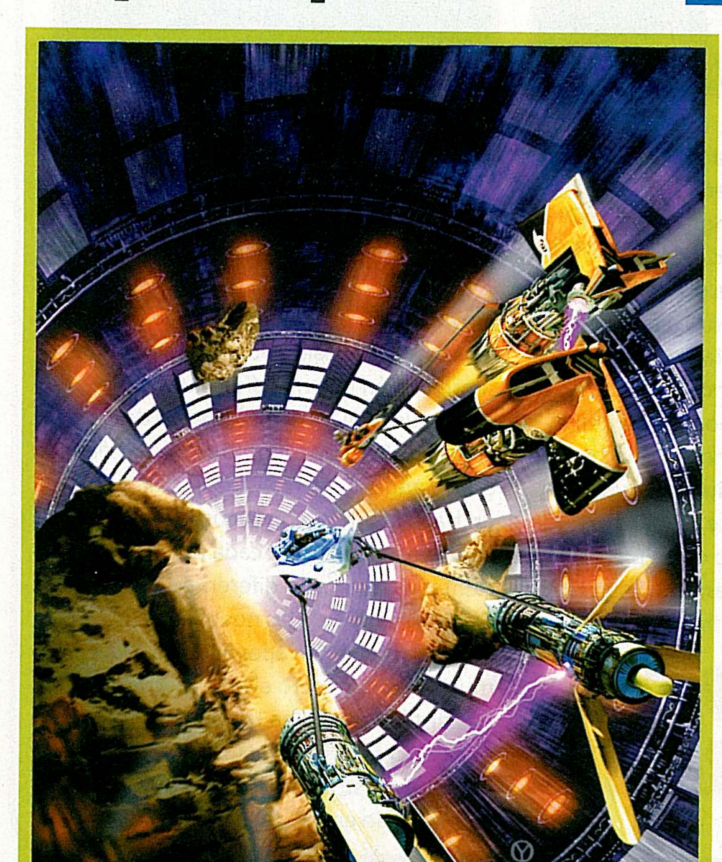


*Como en el SEPTENTRION de **SFC/SNES**, el barco de esta entrega comienza a escorarse peligrosamente de un lado para otro, haciendo de cada habitación una trampa mortal.*

STAR WARS EPISODE I: RACER

NINTENDO
LUCASARTS
256 MEGAS EEUU

Toda saga tiene un principio...



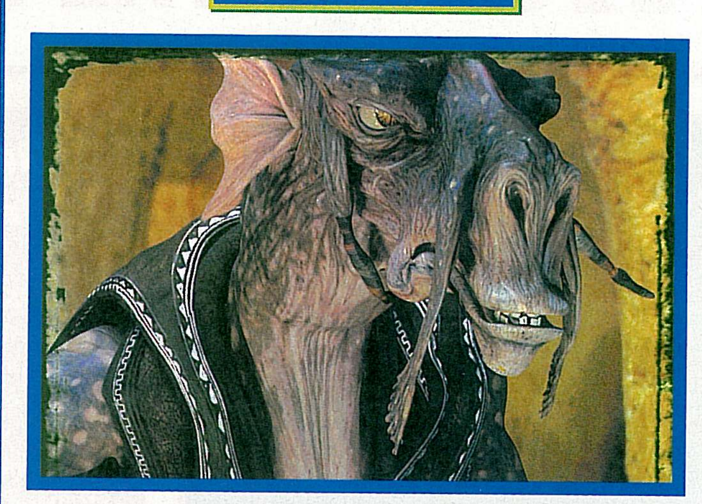
Los pasados 2 y 3 de Mayo tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas de NINTENDO **Alemania**, la central europea de la compañía japonesa, para entre grandes medidas de seguridad echar un primer vistazo a **STAR WARS EPISODE 1: RACER**, el primer videojuego basado en la nueva trilogía galáctica de **George Lucas**. Basado en una de las escenas más alucinantes de la película (que no llegará a **España** hasta finales de Agosto), **RACER** es un *arcade* de conducción con muchas reminiscencias a F-ZERO X o los dos EXTREME-G, que pone al usuario a los mandos de un *Pod Racer*, una verdadera bestia parda de vehículo capaz de alcanzar más de 900 km/h. La peculiaridad de los *Pods* les viene dada por los dos grandes motores que arrastran la cabina del piloto (sujetos entre sí por un rayo de tracción magnética) y que les sirven para alcanzar semejantes velocidades. El joven Anakin Skywalker (el futuro Darth Vader) deberá competir con su *Pod Racer* contra más de veinte pilotos, de las más diferentes razas, en una carrera organizada por Jabba el Hutt, en ocho planetas diferentes, entre los que se encuentra el célebre Tatooine. Aunque las pantallas que acompañan estas líneas (capturadas a toda prisa en las oficinas de NINTENDO) no hacen justicia a los gráficos del juego, creedme cuando digo que el aspecto visual de







Sebulba

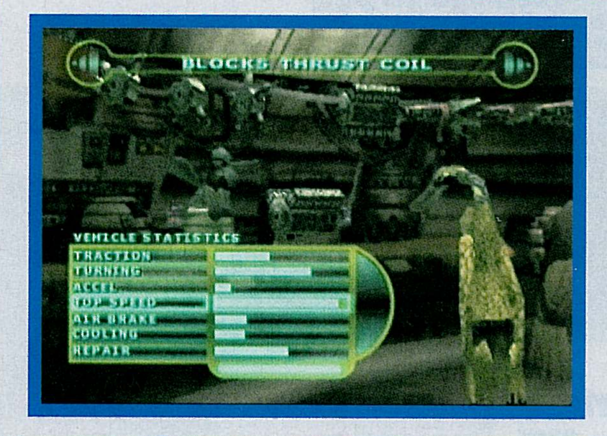


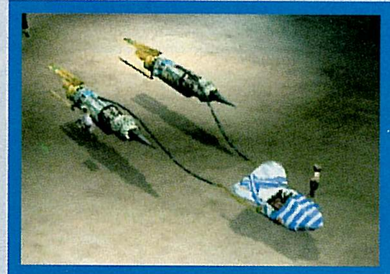


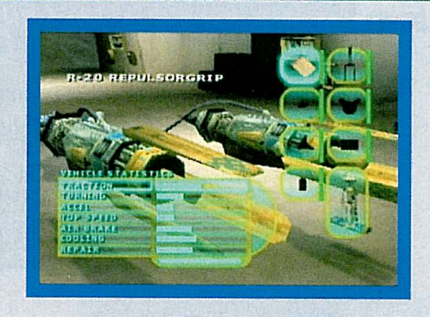


Sebulba será el principal escollo que tendrá que superar el joven Anakin a lo largo de las sucesivas carreras. Fullero y tramposo, esta repugnante forma de vida es el mejor piloto de *Pod Racers* de Mos Espa. Es capaz de cualquier cosa con tal de ganar, como incendiar otros vehículos. Y es que su *Pod* es el único del juego que cuenta con un arma: el lanzallamas.

Mejora tu Pod Racer a golpe de talonario

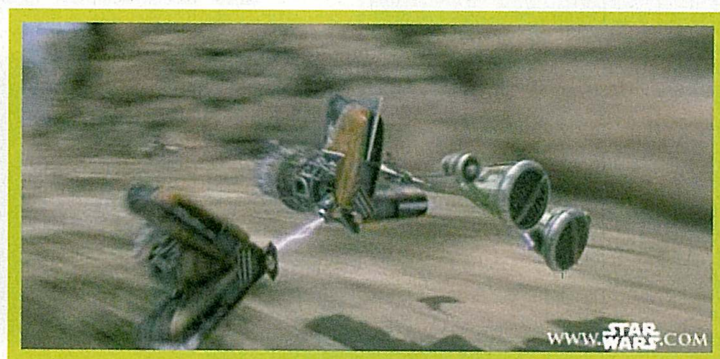






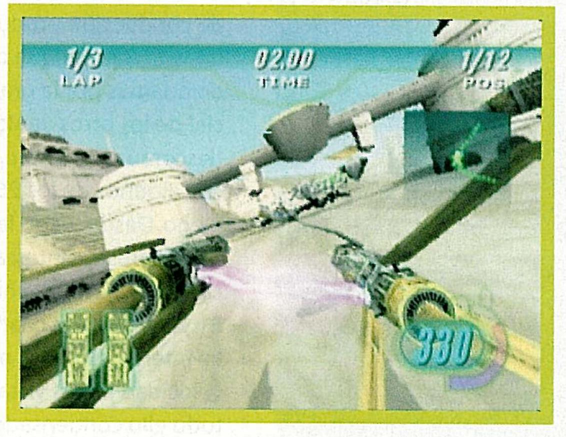
La clave para ir ganando carrera tras carrera reside en ir mejorando la equipación de tu *Pod Racer* con el dinero ganado en cada circuito. Podrás adquirir piezas en la tienda de Watto, o buscarlas en el depósito de chatarra.





El roce con Sebulba acaba en la mayoría de los casos con tu Pod Racer ardiendo por los cuatro costados. Eso si Dud Bolt, el guardaespaldas de Sebulba, no te ha cerrado el paso antes. Como veis, cada carrera es un infierno.

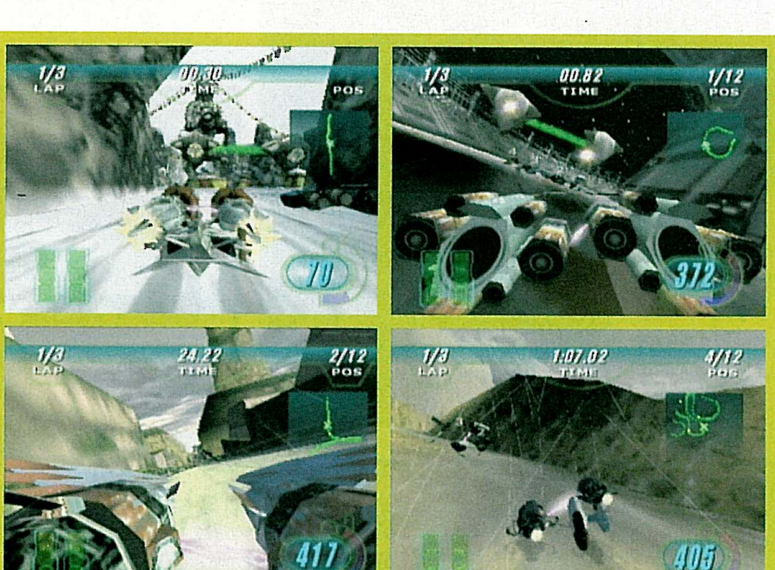




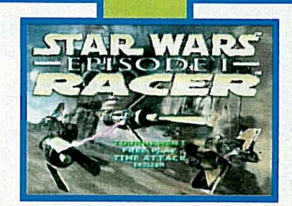
La vista de cabina es la que más se asemeja a las breves secuencias de carreras de Pods que se han podido ver hasta el momento en los dos trailers de Episodio I. Arriba podeís ver dos imágenes del segundo trailer, que podéis bajaros de ***Internet*** *en la siguiente dirección: WWW.STARWARS.COM*



Racer es soberbio. No posee la suavidad de F-Zero X, pero lo compensa con la multitud de detalles de los escenarios y con las diferentes rutas que ofrece cada circuito. Como ya hiciera en Rogue Squadron, LUCASARTS hace uso del cartucho de ampliación de 4M para ofrecer gráficos a mayor resolución. La música, extraida directamente del *score* original de la película (obra, cómo no, de **John Williams**) cede todo el protagonismo a los efectos de sonido hasta alcanzar la última vuelta de cada circuito. En ese momento, la música de **Williams** irrumpe con fuerza, otorgando al juego una atmósfera mítica y difícilmente explicable con palabras. Hablando de efectos de sonido, **Racer** sorprende además por incluir voces originales de la película, como la del actor **Jake Lloyd** (que da vida al imberbe Anakin), o las de las numerosas formas de vida extraterrestres (en especial Watto, que se permite incluso canturrear). Pero sin duda, lo mejor de **Racer**, lo que más llama la atención, por encima de cualquier aspecto técnico, es su jugabilidad y carga adictiva. El control sobre los dos motores, que tiran de la cabina del piloto como si fueran dos caballos desbocados, le hace total-



STARWARS EPISODE I: RACER



















C-3P0 y R2-D2 surgen por sorpresa en la tienda de Watto, en un guiño a los fans de la saga.



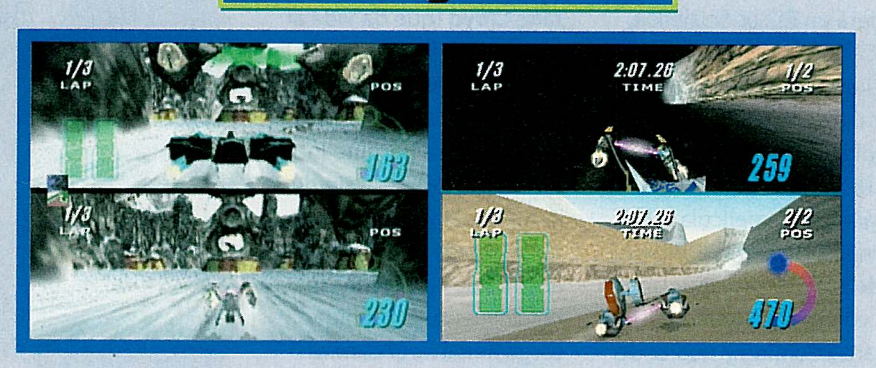


Superar cada nuevo circuito de ***Racer*** *lleva consigo el sabroso acceso a nuevos vehículos.*

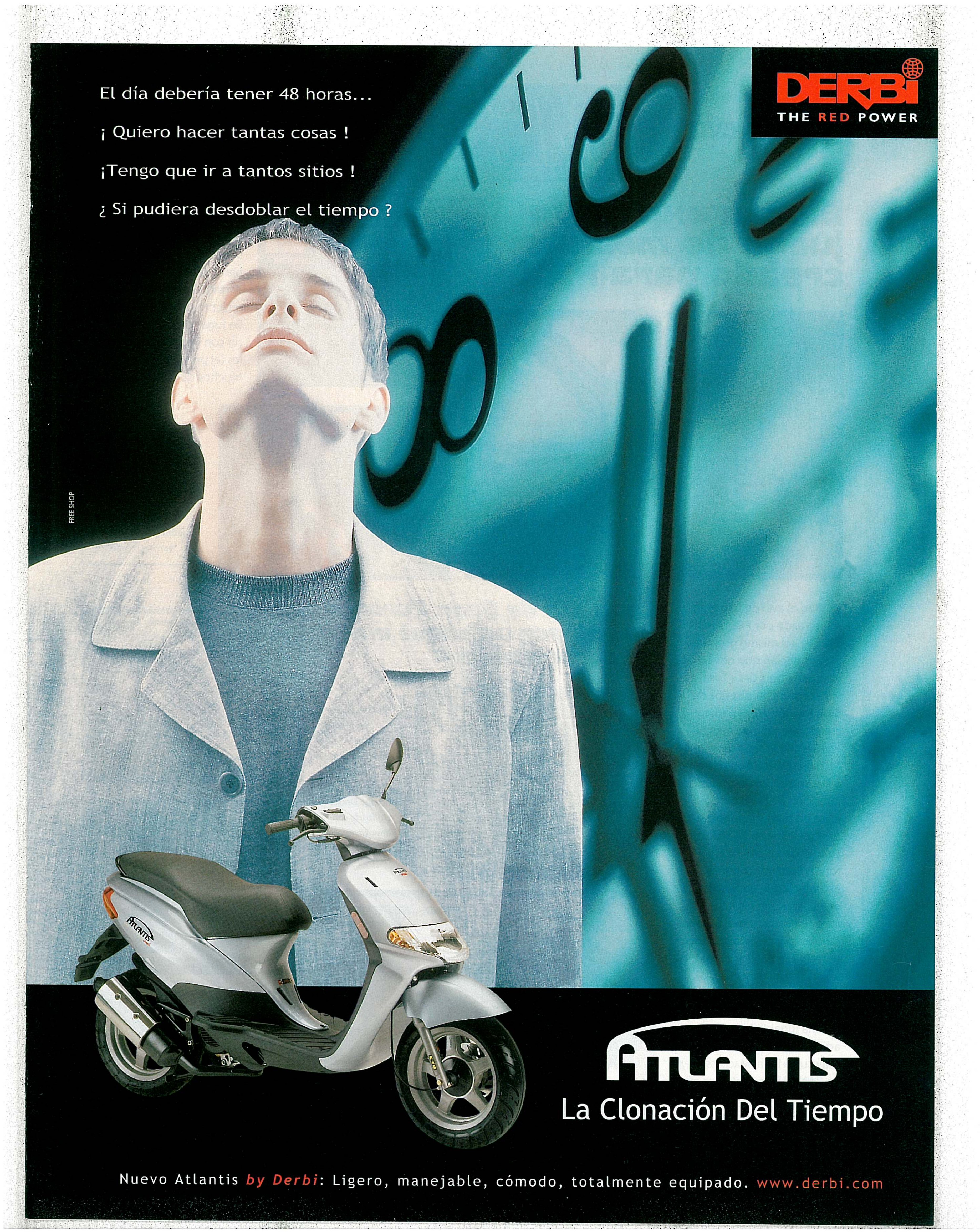
mente diferente a cualquier otro *arcade* de conducción producido para ***N64***. Es un verdadero pique que se ve alimentado además por la gran inteligencia artificial de los otros vehículos y el descomunal número de rutas que ofrecen algunos de los 25 circuitos del juego. Desde luego las cifras de ***Racer*** son impresionantes: a las 25 pistas mencionadas, hay que enumerar los más de 21 vehículos, los cuatro puntos de vista (la interior ofrece la mayor sensación de velocidad jamás vista en una ***N64***) y todo ello condensado en 256 megas, que seguro ya están siendo codiciados no sólo por los fans de la saga de **Lucas**, sino por cualquier usuario NINTENDO. Ya puede ser extremadamente buena la otra adaptación a videojuego de Star Wars Episodio I (ya sabéis, la aventura) para poder hacer algo de sombra a este juegazo, que si las fechas no engañan, podría estar ya a la venta cuando leáis estas lineas. ¿Que haces todavía ahí? Vete trotando a por él.

NEMESIS

Dos Jugadores



En lugar del consabido modo para cuatro jugadores (que obligaba a los poseedores de TV de 14" a utilizar lupas para ver sus movimientos en pantalla), LUCASARTS se ha decantado por un modo para dos jugadores, bastante adictivo y con una visibilidad de juego óptima. Y es que por mucha inteligencia artificial que tenga un juego, no hay nada como jugar contra otro humano…


El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

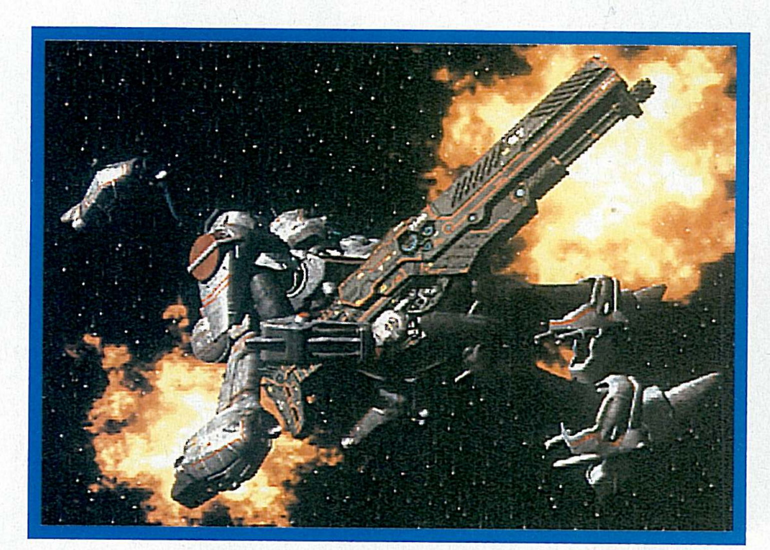
SUPER NUEVO

OMEGA BOOST

SONY C.E.
POLYPHONY DIG.
CD ROM
JAPON

OMEGA BOOST
PUSH START BUTTON
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

El más explosivo juego de *mechas* creado para PSX



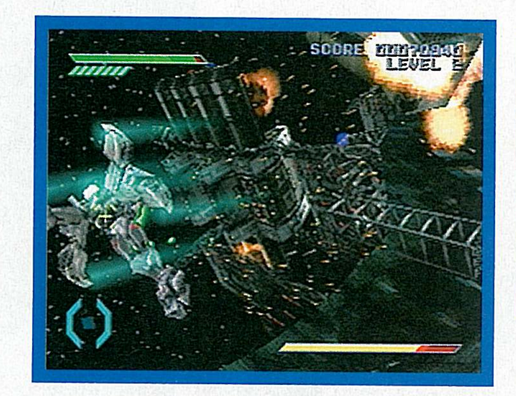


Algunas naves alienígenas están «fusiladas» directamente de la saga MACROSS, *cosa poco extraña teniendo en cuenta que los diseños son del mismo tipo.*

PlayStation • Shoot'em-up

Con el aval de haber sido creado por POLYPHONY DIGITAL (el mismo grupo de programación que nos brindó el superventas GRAN TURISMO) y de contar con diseños de **Seiji Kawamori**, el padre y creador de los alucinantes *Valkiries* de la saga de *anime* MACROSS, **OMEGA BOOST** llegará a **Europa** el próximo mes con intención de revalidar su éxito en tierras japonesas. Aunque allí y en **EE.UU.** la cultura de los *mechas* (o robots) está mucho más extendida que en **Europa**, es de esperar que los no pocos *fans* de ROBOTECH que todavía pululan por el viejo continente recibirán con los brazos abiertos este espectacular *shoot´em-up*, no sólo brillante a nivel gráfico, sino poseedor de una jugabilidad y carga adictiva a todas luces insana. Muy superior al MACROSS VF-X de BANDAI o a cualquier otro juego de «robozes» que puedas recordar, el secreto del éxito de **OMEGA BOOST**, por encima de sus increíbles gráficos, reside en su acertado sistema de control y disparo, heredado de clásicos como AFTERBURNER de SEGA o el reciente GHOST IN THE SHELL. En lugar de marear al usuario con multitud de controles (el principal fallo de muchos de los GUNDAM de

La gente de Gran Turismo nos ofrece un shoot´em-up sorprendente





Aunque no sea excesivamente útil, **OMEGA BOOST** *incorpora una vista en primera persona tipo* DOOM. *Utilizarla conlleva la muerte.*









La herencia del Anime







*La intro de **Omega Boost** intercala gráficos generados por computadora con imágenes reales. A pesar de su cara de lechugino, el de la izquierda se supone que eres tú.*

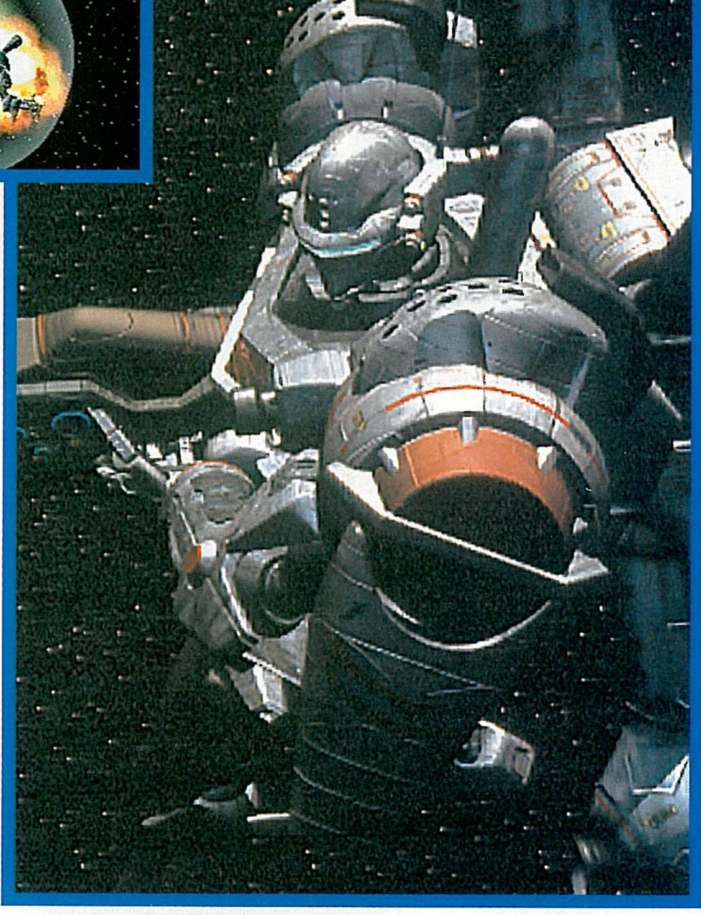
Los seguidores de Macross o cualquier otra serie de *Mechas* podrán reconocer en Omega Boost muchas de las señas de identidad del género: enjambres de naves rivales, destrucción de cargueros espaciales o gigantescos ingenios alienígenas.







O. Boost cuenta con diseños de Seiji Kawamori, creador de los Valkiries de Macross

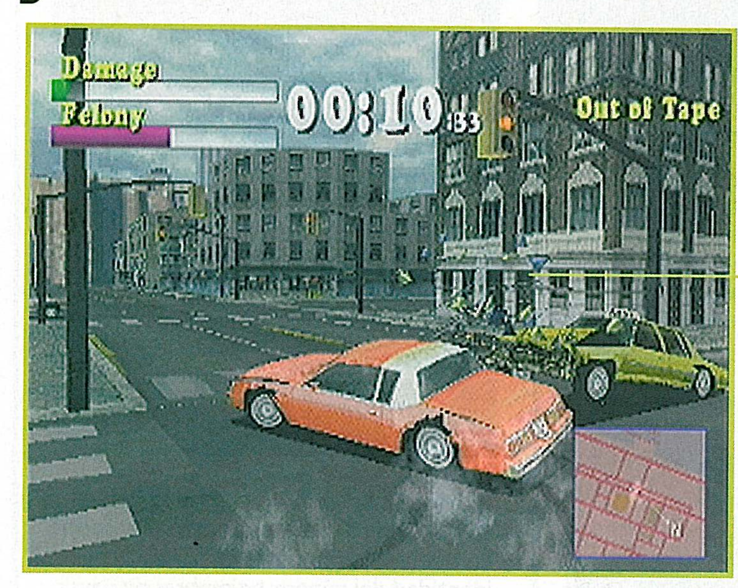


BANDAI), la mecánica de disparo de **Omega Boost** consiste en detectar a los enemigos y dejar que los misiles guiados por calor se encarguen de ellos. Esto permite al jugador dedicarse a otros aspectos más urgentes, como esquivar las constantes lluvias de misiles y descargas láser, mediante diversas acrobacias aéreas. Haciendo uso del hardware de ***PSX*** al 110%, POLYPHONY DIGITAL ha desarrollado para **Omega Boost** un espectáculo gráfico con muy pocos precedentes en esta consola. Desde el robot protagonista hasta los otros *mechas* rivales, como aviones, naves y demás ingenios, este juego es el sueño de cualquiera que haya disfrutado con Macross (también conocido como Robotech) o cualquier otra serie de *anime* del mismo pelaje. Y teniendo en cuenta que son pocos o casi ninguno los juegos relacionados con el manga que llegan a **España**, yo no perdería la oportunidad de echarle el guante. **NEMESIS**

DRIVER

GT INTERACTIVE
Reflections
CD ROM
REINO UNIDO

La gran locura ya está más cerca

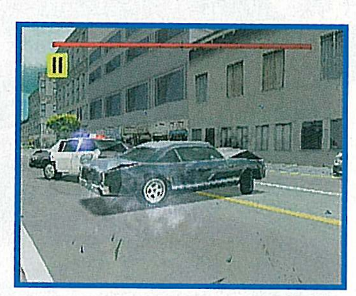


Aunque en esta versión beta de ***Driver*** *sólo hemos podido ver la ciudad de* ***Nueva York*** *en uno de sus subjuegos, la verdad es que creemos que éste va a ser el escenario más completo y logrado de todo el juego. La ambientación de todas sus calles es magistral.*

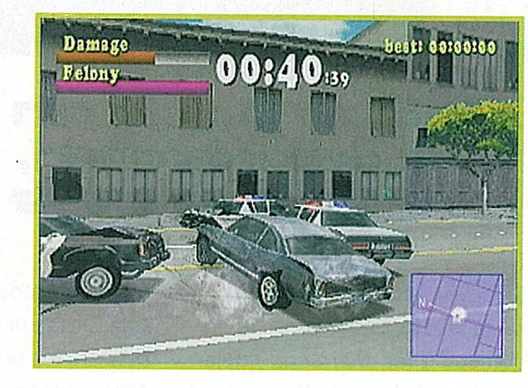








Alguno se estará preguntando en este momento... ¿Por qué otra *preview* de Driver? Pues la respuesta es muy sencilla: por problemas de tiempo. Cuando terminamos el número pasado de **SUPER JUEGOS** llegó una versión más avanzada de **Driver** y ahora, cuando estamos terminando el número que estás leyendo, se ha retrasado la esperada *beta* al 90% de su programación. Como el juego merece realmente la pena y vuestras peticiones queriendo ver más del juego son muchas, no hemos podido resistir la tentación de mostraros el aspecto de los escenarios de **New York**, **Los Angeles** y de la pista de entrenamiento en el Desierto y en el Parking. De las cuatro ciudades presentes en **Driver**, **New York** es, sin duda, la que mejor ha sido reflejada en el juego, y para poder comprobarlo sólo tendréis que echar un vistazo a nuestro vídeo. Sus tiendas, las casas de barrios tan emblemáticos como Brooklyn, el tráfico denso, las alcantarillas humeantes, sus taxis amarillos y otros mil detalles de la City han sido reflejados con tanta fidelidad y tanto realismo que conducir por sus calles produce auténticos escalofríos. **Los Angeles**, aunque en esta *beta* esté aún bastante inacabado, también apunta buenas maneras, pero por ahora sus



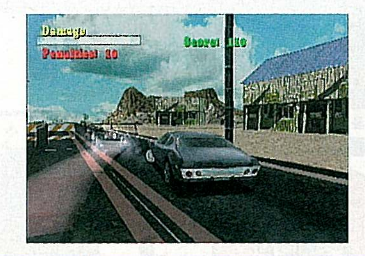


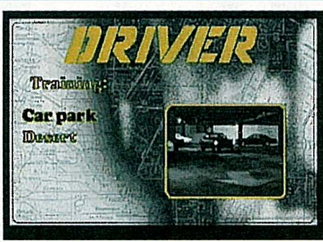
En la versión PAL que hemos visto, los coches son un poquito más achatados que en la americana, pero siguen siendo realmente alucinantes.

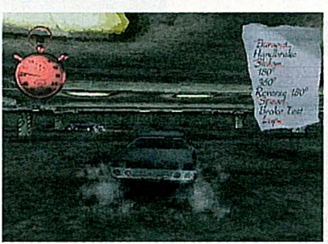


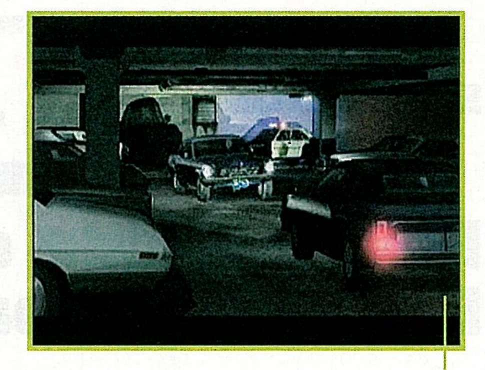
Entrenamiento

Una de las cosas que ha cambiado en esta última versión en nuestro poder son las pruebas de entrenamiento. La que tiene lugar en el garage tendrás que practicarla a conciencia porque será tu prueba para ingresar en la banda. La del desierto se parece más a un reto y está compuesta de diversas pruebas de habilidad.



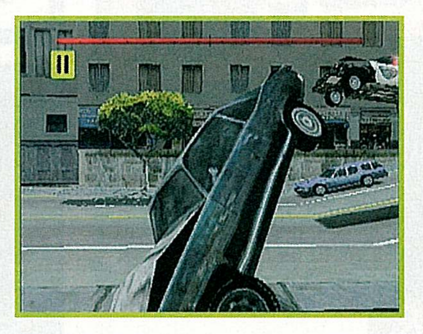


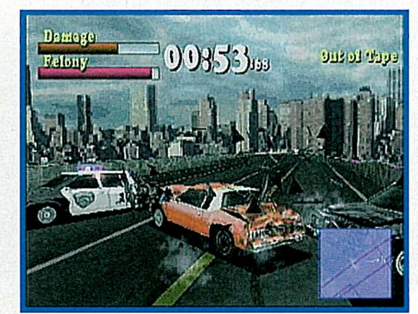




A pesar de su enorme calidad, la intro de **Driver** es bastante menos espectacular y movida que cualquier partida que juguemos. Este debe ser uno de los pocos casos en que la intro es bastante inferior al juego.



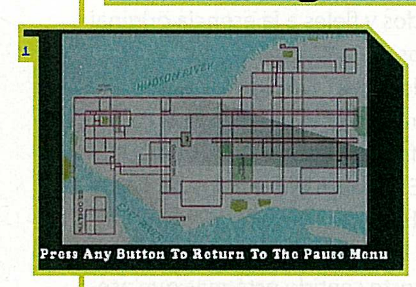


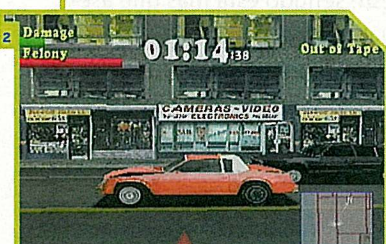


Dentro de escasas semanas ya contaremos con la esperada versión final de este gran título



Los Angeles y New York

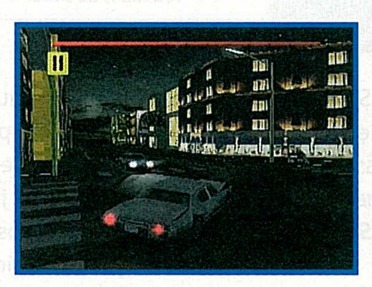


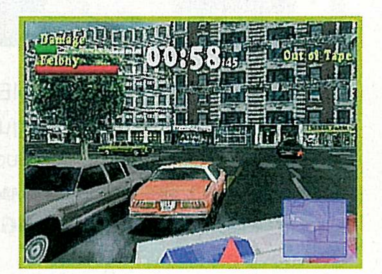




Aunque sólo hemos podido saborear un pequeñísimo bocado de lo que serán estas dos macrociudades, os podemos asegurar que el enorme trabajo de Reflections lucirá aún más que Miami o San Francisco. Los mapeados son de unas dimensiones colosales y contará con muchos de los lugares típicos y emblemáticos de ambas ciudades.

1 El mapa de «La Gran Manzana» incluye los barrios y zonas más turísticas de esta legendaria ciudad.
*2 Para que podáis comprobar que no hemos exagerado, mirad el aspecto de las calles y comercios de **New York**.*
*3 Es una verdadera lástima que en esta versión sólo hayamos podido ver **Los Angeles** en sus fases nocturnas.*







*En las gigantescas autopistas de **Los Angeles** encontraréis tanto tráfico como en las españolas en Semana Santa, pero con unos conductores más torpes y lentos.*

zonas más típicas (Sunset Boulevard, Melrose Place o Beverly Hills) están muy lejos de mostrar todo su esplendor. Aunque no hemos podido disfrutar de nuevos coches ni de algunos presentes en la anterior versión, sólo por la posibilidad de poder ver cómo serán las otras ciudades o el impecable aspecto del desierto merece la pena haberos ofrecido esta segunda, y última, *preview* de **Driver**. El mes que viene, la final. **DE LUCAR**

SUPER NUEVO

BUGS BUNNY LOST IN TIME

Más perdido que Doc en una bañera

INFOGRAMES



CD ROM FRANCIA





*Bugs Bunny visitará todo tipo de inverosímiles lugares. A la izquierda, por ejemplo, le encontramos en una gran piara rodeados de **Docs**.*

Entorno 3D



Uno de los aspectos más tarbajados de **BUGS BUNNY LOST IN TIME** es el entorno 3D del juego. No sólo por su suavidad, sino por el enorme detalle con que han sido tratadas cada una de las estancias del juego.



El acuerdo entre INFOGRAMES y la productora WARNER BROS. sigue dando sus frutos. A los ya conocidos BUGS & LOLA BUNNY y PIOLIN Y SILVESTRE para ***GAME BOY COLOR***, se les une ahora, con **BUGS BUNNY** de nuevo en el papel estelar, **BUGS BUNNY LOST IN TIME**, una atractiva aventura en 3D que promete dar que hablar en los próximos meses. Pero no sólo estará el amigo Bugs en esta aventura, también harán acto de presencia inolvidables personajes como Marvin, el pato Lucas, Elmer, Yosemite Sam, Merlin y, en general, cualquiera de los muchos seres que participan en los inolvidables «dibujos de la WARNER». La idea original de este **BUGS BUNNY LOST IN TIME** es relativamente sencilla. 22 niveles repartidos en seis mundos o épocas en los que Bugs debe recuperar los relojes que dan acceso a los niveles más avanzados. Un poco al estilo de los juegos protagonizados por Mario. Uno de los aspectos más trabajados del juego es, sin duda, su motor 3D, que ofrecerá entornos rápidos y suaves, muy detallados y fieles a la esencia original de los dibujos de la WARNER (atención a los reflejos del agua). Otro de los aspectos que destacarán en este juego será la calidad de los efectos de sonido. BEHAVIOUR INTERACTIVE (creador entre otros de **JERSEY DEVIL**) ha utilizado los propios archivos de sonido de la WARNER BROS., por lo que la fidelidad en este sentido está más que asegurada. De cualquier modo, **BUGS BUNNY LOST IN TIME** no es un juego para todos los públicos. Como suele ser habitual en INFOGRAMES, este título estará orientado a una franja de edad más reducida de lo habitual, en torno a los catorce años, aunque a partir de los ocho se podrá disfrutar de él plenamente. El lanzamiento está previsto para el mes de Junio en **Europa** y **Estados Unidos**. Así pues, no habrá que esperar mucho para verlo finalizado en estas páginas. **J. C.MAYERICK**

SUPER NUEVO

CAPCOM GENERATIONS

Los viejos clásicos nunca mueren

Virgin Int.
Capcom
CD ROM
JAPON

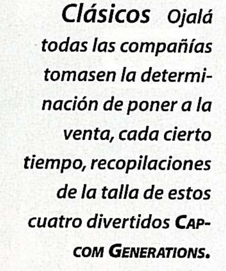


Aunque parecía realmente difícil que esta magnífica colección de recreativas clásicas fuera a aparecer aquí algún día, los eficientes chicos de VIRGIN saben muy bien lo que se hace, y no sólo nos han traído los mejores *beat'em-up* del momento (STREET FIGHTER ALPHA 3 y BLOODY ROAR 2), también se han acordado, con estos cuatro **CAPCOM GENERATIONS**, de los veteranos de los videojuegos y los «frecuenta-billares», que diría **CHIP & CE**, como yo. A pesar de que al pasar a la versión *PAL* los cinco volumenes de la versión japonesa han pasado a ser cuatro y el quinto, el de los STREET FIGHTER II, no forma parte de la colección y ha salido al mercado europeo bajo el nombre SF COLLECTION 2, los 13 juegos restantes se encuentran intactos y divididos en los cuatro volúmenes que han pasado a llevar un sobrenombre tras su título, en lugar del impersonal número que adornaba las versiones japonesas de **CAPCOM GENERATIONS**. Los trece magníficos juegos incluidos en esta colección de los años dorados de CAPSULE COMPUTERS son nada menos que 1942, 1943, 1943 KAI, GHOSTS 'N GOBLINS, GHOULS 'N GHOSTS, SUPER GHOULS 'N GHOSTS, SON SON, HIGEMARU, VULGUS, EXED EXES, COMMANDO, MERCS y GUN SMOKE. Esperemos que CAPCOM no se quede anclada en esta única colección recopilatoria y vuelva a sorprendernos con los ya clásicos STRIDER, FINAL FIGHT, el primer STREET FIGHTER o quizá otros tan buenos como los anteriores, aunque no tan conocidos, como SPEED RUMBLER, LED STORM, LAST DUEL, TROJAN, FORGOTTEN WORLDS o BLACK TIGER. Cualquiera de los cuatro volúmenes independientes que comprende esta magnífica colección es recomendable para todo tipo de jugadores, tanto veteranos que se conocen al dedillo cualquiera de los trece juegos incluidos, como cualquier jovenzuelo que nunca haya visto las ***COIN-OP*** originales y que comience sus andaduras en el mundo de los videojuegos de mano del sistema doméstico más versátil y laureado de todos los tiempos: ***PLAYSTATION***.

DOC





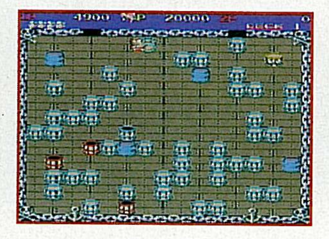




Clásicos *Ojalá todas las compañías tomasen la determinación de poner a la venta, cada cierto tiempo, recopilaciones de la talla de estos cuatro divertidos* ***CAPCOM GENERATIONS.***

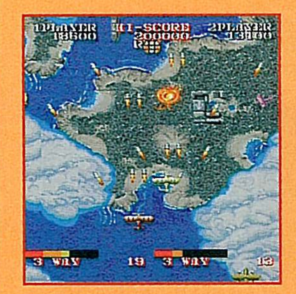
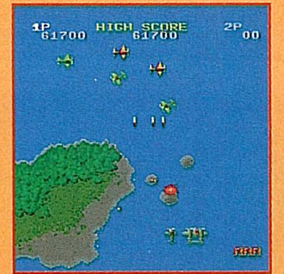


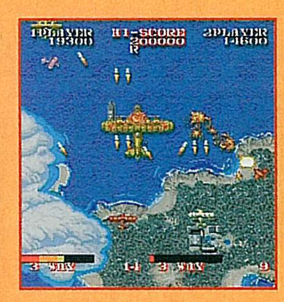






Wings Of Destiny

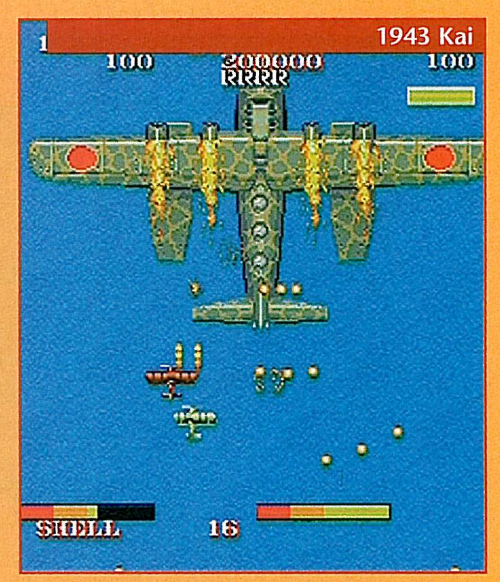





El primer **Capcom Generations** aparecido en **Japón** comprende los tres primeros títulos de una de las más importantes sagas de *shoot'em-up* de CAPCOM. Estos tres títulos son nada menos que 1942, 1943 y 1943 Kai (versión modificada del '43).


1942


1943


1943 Kai



Chronicles Of Arthur


Ghosts 'n Goblins





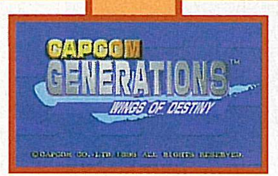
Ghouls 'n Ghosts


Super Ghouls 'n Ghosts

Todos aquellos jugones que no llegaron a ver la versión de ***Super Nintendo****, ahora, con* ***PlayStation****, tienen la oportunidad de jugar al mejor* *Ghosts 'n Goblins de toda esta terrorífica y divertida saga de CAPCOM.*

Este fue, junto al cuarto **Capcom Generations**, el más esperado título en **Japón** de toda la colección. Este volumen comprende los magníficos Ghosts 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts y Super Ghouls 'n Ghosts.

CAPCOM GENERATIONS

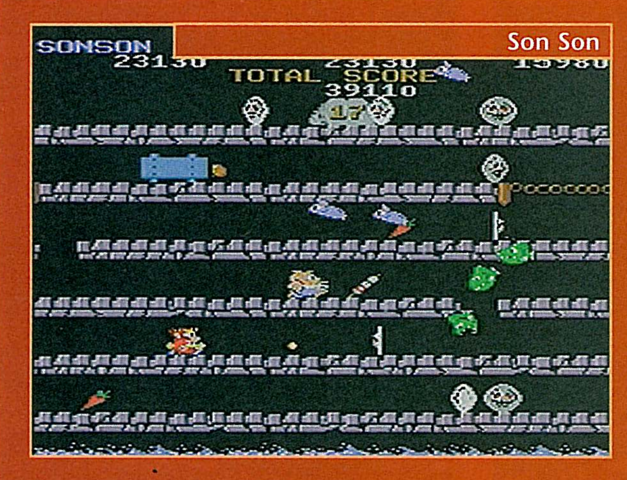


The First Generation



Exed Exes

Este volumen de la colección es el más nostálgico para los más veteranos de los salones y el más pobre para los "asnos" inexpertos. En este tercer Capcom Generations se unen cuatro de las primeras coin-op creadas por Capsule Computers y mezcla dos divertidos shoot'em-up, Vulgus y Exed Exes (posiblemente el primer matamarcianos en el que podían jugar dos jugadores simultáneamente) y Son Son y Higemaru, de género indeterminado.

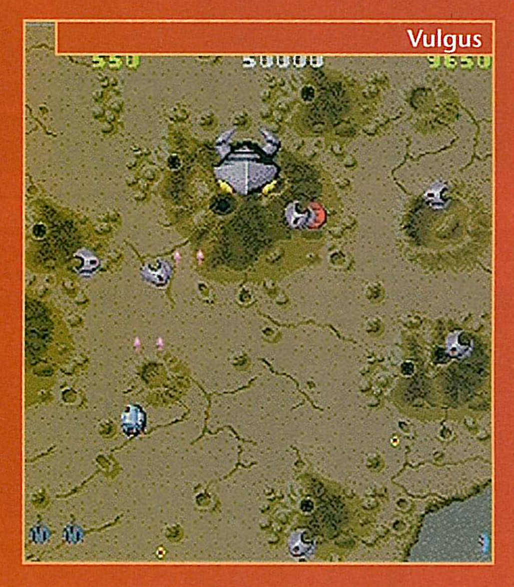


Son Son


Higemaru



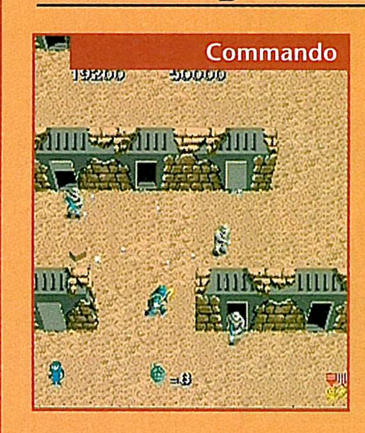




Vulgus

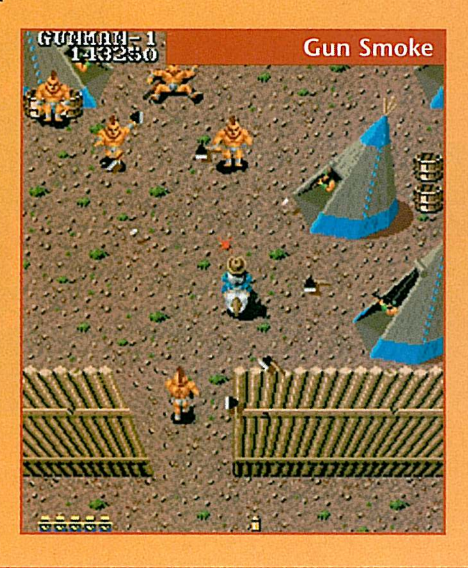


Blazing Guns

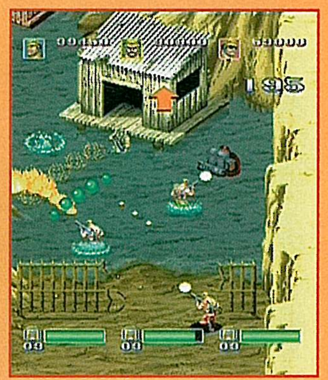


Commando


Mercs



Gun Smoke



La conversión de Mercs es la más fiel a la recreativa original de todo el volumen. Hasta incluye el modo de tres jugadores simultáneos con ayuda del Multitap.

Junto al volumen Chronicles Of Arthur, este es el más famoso y esperado título de todos los Capcom Generations. En él se incluyen los títulos Commando, Mercs y Gun Smoke.



Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.











"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".

" Nota de la Versión PlayStation ".



91%

Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le convierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

" Nota de la Versión PlayStation ".







Disponible también en



UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



APE ESCAPE

SONY C.E.I.
SONY C.E.
CD ROM
Japón

Sólo para tu Dual Shock

Hasta la fecha los desarrolladores de S.C.E. nos han brindado grandísimos títulos. Basta con recordar GRAN TURISMO, del que pronto tendremos una fenomenal secuela. En esta ocasión nos ofrecen un curioso y divertido plataformas en 3D. Y digo divertido, porque la mecánica de **APE ESCAPE** nos permitirá disfrutar de mil formas diferentes para realizar una única tarea: capturar chimpancés. Todo porque un personajillo ha enviado a estos afables seres a distintas épocas utilizando una máquina del tiempo para cambiar por completo la historia. Spike, el protagonista principal, y su amiga Buzz, se embarcarán en un viaje a través del tiempo para traer de vuelta a todos los monos. Pero lo que realmente hace de **APE ESCAPE** un juego especial es que se trata del primero que utiliza a fondo el ***DUAL SHOCK***, siendo únicamente compatible con un mando analógico. Con el control izquierdo se mueve al personaje y con el derecho los distintos objetos que Spike utilizará en su aventura: una red para cazar, un radar para localizar las presas, un tirachinas y otra serie de objetos que encontrarás al comenzar determinadas fases. En el juego encontraremos un total de 17 niveles, cada uno basado en una

ITEMS

El «prota» encontrará objetos como la barca, bajo estas líneas, que le ayudarán a avanzar.







Gadgets a go-gó

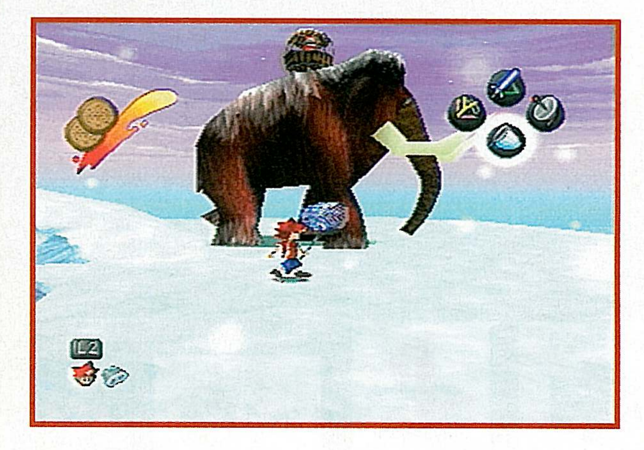


Al comenzar determinados niveles seremos recompensados con un objeto especial (hay un total de 6). Estos instrumentos serán imprescindibles para terminar el juego en su totalidad hallando todos los monos.



FINAL BOSS

Estrictamente no hay ninguno en el juego, pero sí encontrarás gigantescos animales contra los que combatir.



Caza y Captura





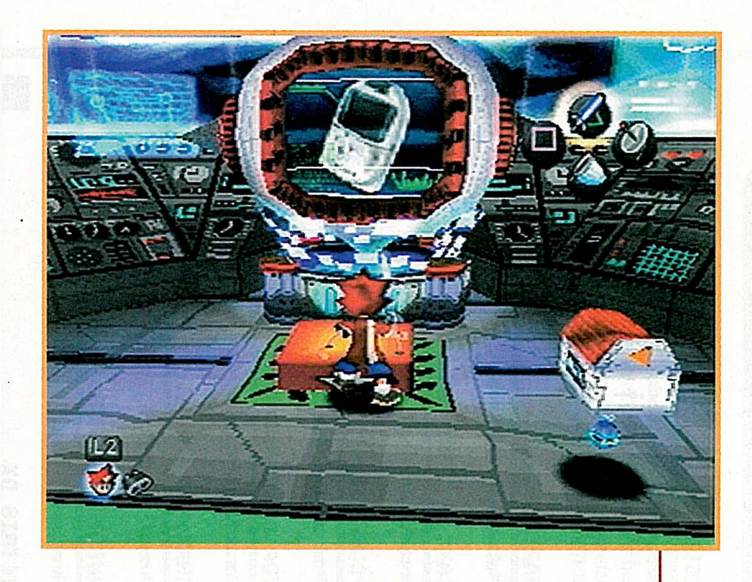


El principal objetivo del juego es capturar monos, y cada uno deberá aprender su propia estrategia para hacerlo lo mejor posible. Hay monos más rápidos y otros más agresivos, características que deberemos tener en cuenta a la hora de acercarnos con nuestra a red a uno de ellos.

1 Una buena táctica es arrastrarse y hacerse el dormido para pasar desapercibido.

2 Siempre queda la opción de ir a lo bruto e intentar que el mono acabe en la red. Cuidado con los agresivos.

3 Finalmente, el número de monos indicados en cada nivel acabará en nuestras garras.

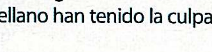


¡A SALVAR, MADRE! APE ESCAPE cuenta con una opción para grabar. Esto no es ninguna novedad, pero en este juego también hay una opción para hacerlo en una Pocket Station.

Al acabar determinados mundos te enfrentarás en una trepidante carrera contra Jake. Conseguir la victoria es una misión casi imposible, aunque tiene recompensa.

época diferente. Incluso será posible comprobar cómo los monos cambian su indumentaria dependiendo del lugar: ropas de invierno en la Era Glacial o ropajes futuristas en las fases más avanzadas. El juego sigue una línea argumental, y los programadores han utilizado secuencias poligonales para enlazar unos niveles con otros sin perder el hilo de lo que va sucediendo cada vez que obtenemos una nueva victoria. Además, a nivel gráfico es bastante vistoso. No sólo por el colorido, presente en todos los rincones del juego. Desde las verdes zonas selváticas, hasta las profundidades acuáticas nos sorperderán con la riqueza de detalles que los creadores de **APE ESCAPE** han diseñado. No en vano, entre los padres del juego hallamos a gente con mucha experiencia en este mundillo. CAPCOM, SEGA, TAITO y EPOCH son algunas de las compañías anteriores de estos creadores, que cuentan en su haber con títulos como WILD ARMS, VIRTUA FIGHTER 2, STREET FIGHTER ZERO 2, etc. Esto os puede dar una idea de que estos señores saben lo que se traen entre manos a la hora de dar vida a un juego de estas características. **R. DREAMER**

PLAYSTATION

1 **METAL GEAR SOLID** — NOVEDAD
Aventura • Konami

Después de un largo reinado del mejor *beat'em-up* creado para consola, el necesario relevo llega con el esperadísimo *Tactical Espionage Action* de KONAMI. El impresionante argumento, la gran factura técnica y su gran traducción al castellano han tenido la culpa.

2 **RIDGE RACER TYPE 4** — =
Conducción • Namco

3 **ISS PRO'98** — =
Deportivo • Konami

4 **TEKKEN 3** — ↓
Beat'em-up • Namco

5 **NEED FOR SPEED R. C.** — =
Conducción • Electronic Arts

6 **STREET FIGHER ALPHA 3** — =
Beat'em-up • Capcom

7 **MONACO GPRS 2** — =
Conducción • Ubi Soft

8 **BLOODY ROAR 2** — =
Beat'em-up • Hudson Soft

9 **FIFA'99** — =
Deportivo • Electronic Arts

10 **WILD ARMS** — =
RPG • S.C.E.

11 **CRASH BANDICOOT WARPED** — =
Plataformas 3D • S.C.E.

12 **FINAL FANTASY VII PLATINUM** — NOVEDAD
RPG • Squaresoft

13 **GRAN TURISMO PLATINUM** — NOVEDAD
Conducción • S.C.E.

14 **R-TYPE DELTA** — NOVEDAD
Shoot'em-up • Irem

15 **RESIDENT EVIL 2** — ↓
Aventura • Capcom

16 **ROLLCAGE** — ↓
Conducción • Psygnosis

17 **KOURNIKOVA'S SMASH C.TENNIS** — NOVEDAD
Deportivo • Namco

18 **COLIN MCRAE RALLY** — ↓
Conducción • Codemasters

19 **DARKSTALKERS** — ↓
Beat'em-up • Capcom

20 **DESTREGA** — NOVEDAD
Arcade • Koei

GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** — =
Action-RPG • Nintendo
Todavía quedan unos cuantos meses para que la legendaria producción de NINTENDO abandone esta posición.

2 **WARIOLAND 2** — ↑
Plataformas • Nintendo

3 **GAME & WATCH GALLERY** — ↓
Arcade • Nintendo

4 **POWER QUEST** — =
Beat´em-up • Sunsoft

5 **TOP GEAR POCKET** — NOVEDAD
Conducción • Kemco

6 **SHANGHAI POCKET** — =
Puzzle • Sunsoft

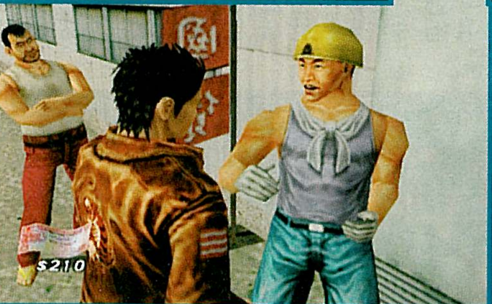
7 **QUEST FOR CAMELOT** — =
Aventura • Titus

8 **TETRIS DX** — =
Puzzle • Nintendo

9 **PIOLIN Y SILVESTRE** — =
Plataformas • Infogrames

10 **HOLLYWOOD PINBALL** — NOVEDAD
Pinball • Take 2

El más sorprendente
SHEN MUE • DREAMCAST



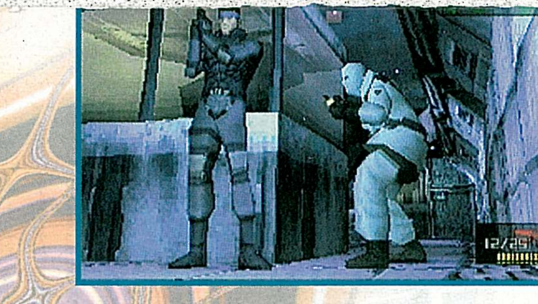
El mini-terror
RESIDENT EVIL • GAME BOY COLOR

El más esperado
PERFECT DARK • NINTENDO 64

El más cañero
GET BASS • DREAMCAST

El mejor del mes
METAL GEAR SOLID • PLAYSTATION

TOP SUPERJUEGOS



NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   Todavía no se nos ocurre el juego que pueda desbancar a la obra maestra de **Shigeru Miyamoto**. ¿Será Perfect Dark?
2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **F-ZERO X** =
   Arcade Conducción • Nintendo
4. **BANJO KAZOOIE** =
   Plataformas 3D • Nintendo - Rare
5. **ROGUE SQUADRON** =
   Shoot'em-up • Lucas Arts
6. **CASTLEVANIA** =
   Plataformas 3D • Konami
7. **ISS 98** =
   Deportivo • Konami
8. **BEETLE ADVENTURE RACING** =
   Conducción • Electronic Arts
9. **MONACO GPRS 2** NOVEDAD
   Conducción • Ubi Soft
10. **MARIO PARTY** =
   Juego de Tablero • Nintendo

JAPON

1. **FINAL FANTASY VIII • PSX** =
   RPG • Squaresoft
   El octavo capítulo de la saga seguirá afianzado a este lugar posiblemente hasta que llegue a nuestro país.
2. **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST** =
   Arcade • Sega
3. **FINAL FANTASY COL. • PSX** =
   RPG's • Squaresoft
4. **POWER STONE • DREAMCAST** =
   Beat'em-up • Capcom
5. **GET BASS • DREAMCAST** NOVEDAD
   Arcade • Sega
6. **WINNING ELEVEN 3 F.V. • PSX** =
   Deportivo • Konami
7. **SAMPAGUITA • PLAYSTATION** =
   Anime Interactivo • Sony C.E.
8. **TOKIMEKI MEMORIAL P. • GBC** =
   Love Simulation • Konami
9. **BLUE STINGER • DREAMCAST** ↓
   Aventura 3D • Sega
10. **DUNGEONS & DRAGONS • SATURN** =
   Beat'em-up • Capcom

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS´98** =
2. **LAST BLADE 2** =
3. **KING OF FIGHTERS´97** =
4. **KING OF FIGHTERS´95** =
5. **METAL SLUG 2** =

NEO GEO POCKET

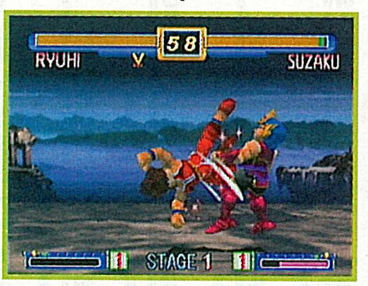
1. **KING OF FIGHTERS R2** NOVEDAD
2. **KING OF FIGHTERS R1** =
3. **NEO GEO CUP 98** =
4. **POCKET TENNIS** =
5. **SAMURAI SPIRITS** =

FLYING DRAGON

Dragones a pares



El título más famoso de CULTURE BRAIN aparecido en ***SNES***, Hiryu No Ken (conocido en los **EE.UU.** como Golden Fighter), vuelve a hacer aparición tras más de cinco años de ausencia. A pesar de que en esta ocasión el apartado gráfico ha sucumbido ante la moda de las 3D, la jugabilidad y el desarrollo de **Flying Dragon** es increíblemente parecido al de antiguos títulos de CULTURE BRAIN como Osu! Karate Club o Chinese Fighters. Una de las novedades de **Flying Dragon** es la posibilidad de modificar el estilo de juego a nuestro gusto, dándonos la opción incluso de jugar en 2D, al estilo de los antiguos Hiryu no Ken o en 3D, añadiéndole movimientos como los de esquivar moviéndonos a un lado o a otro del oponente. Lo más significativo del programa de CULTURE BRAIN es el hecho de que incluye dos juegos en uno, ya que se nos da la posibilidad de jugar en el modo SD, con los personajes enanos y cabezones al estilo Chinese Fighters, o en el modo normal, que se diferencia del SD hasta en los movimientos básicos de todos los personajes. Los fanáticos de CULTURE BRAIN están de enhorabuena, ya que no sólo tenemos cerca la versión ***N64***, además, los poseedores de ***Game Boy*** podrían llevarse una agradable sorpresa. **DOC**





La diferencia entre el modo normal y el SD no sólo radica en el aspecto gráfico, ya que el comportamiento de los oponentes, los combos y la manera de ejecutar los movimiento también es diferente.



Golpes especiales



*Cada uno de los personajes de **Flying Dragon** posee los típicos golpes especiales, diferentes en el modo SD, y un súper que restará más de la mitad de la energía del oponente.*





Estilos de juego



1. *En esta pantalla se nos dará la posibilidad de seleccionar el estilo de juego.*
2. *En el modo Virtual Hiryu los personajes tienen un tamaño lógico.*
3. *Al estilo SD Hiryu, los personajes poseen las típicas dimensiones Super Deformer.*





El robot gordo de la izquierda, también conocido como De Lucar no Hana, apareció en Chinese Fighters.







P.V.R. 8490 pts.

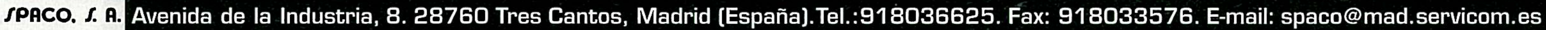
Si buscas algo DISTINTO



No le des más





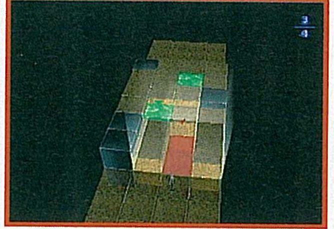





SUPER NUEVO

KURUSHI FINAL

La inteligencia al poder

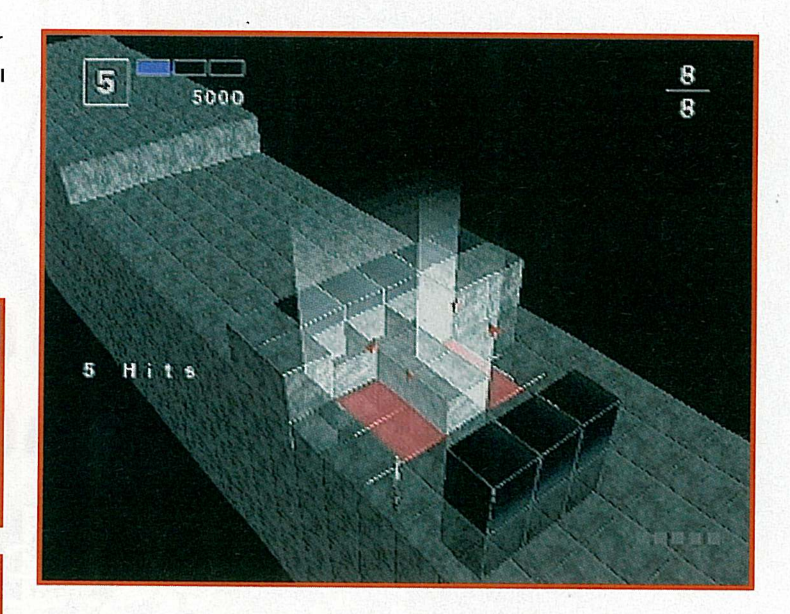


SONY C.E.I.
Sugar & Rockets
CD ROM
Japón



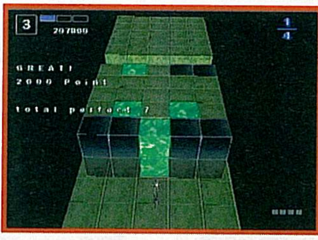
A los que no conozcan la primera parte de este juego y sean aficionados a los juegos de puzzle, les recomiendo **Kurushi Final**. El objetivo es sencillo (como suele ocurrir en este género cuando el título es bueno), y no es otro que hacer desaparecer todos los bloques, teniendo en cuenta que hay que respetar los cubos negros, y que los verdes, una vez destruidos, nos proporcionan la oportunidad de barrer nueve bloques del tirón. **Kurushi Final** cuenta además con 4 modalidades de juego. Una en la que hay que resolver 100 puzzles en un número de pasos determinados, y que nos ofrece la posibilidad de ver la solución correcta al terminarlo. Otra incluye una opción para dos jugadores. La más original nos permitirá crear nuestros propios tableros. Y, como ocurría en el primer título de la serie, cuenta con una excelente banda sonora de tintes muy épicos.

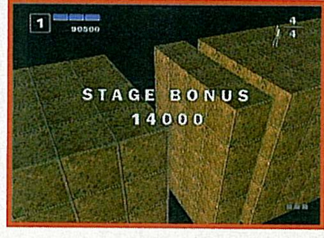
R. DREAMER





*NUEVOS PERSONAJES Otra de las novedades que presenta **Kurushi Final** es que podremos descubrir nuevos personajes para jugar según vayamos avanzando en el juego. Una buena recompensa.*

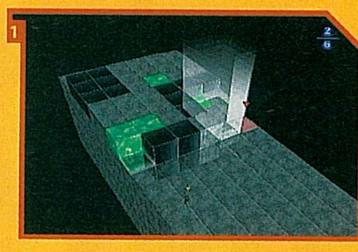


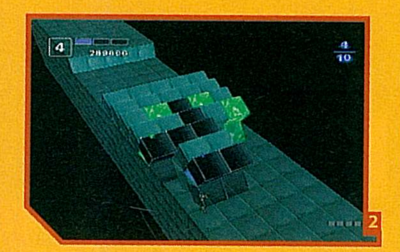




Kurushi Final sigue la misma línea que su predecesor con nuevos modos de juego

Modos de Juego



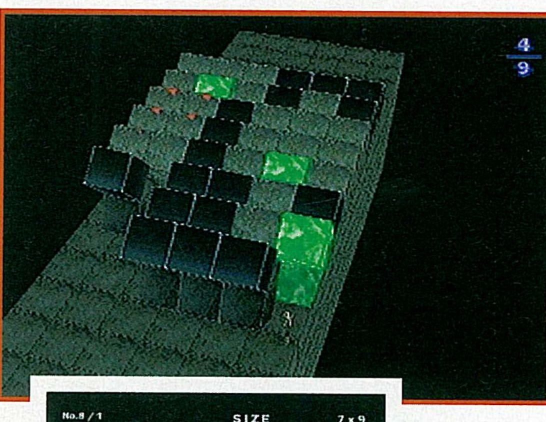




1 *En 100 Attack, deberemos resolver cien puzzles en unos pasos determinados.*

2 *Kurushi Final es el modo normal. El objetivo es alcanzar el nivel siguiente.*

3 *Survival nos reta a aguantar el mayor tiempo posible. Para 1 ó 2 jugadores.*





En el nuevo modo Create podrás diseñar tus propios tableros, colocando los bloques a tu gusto.

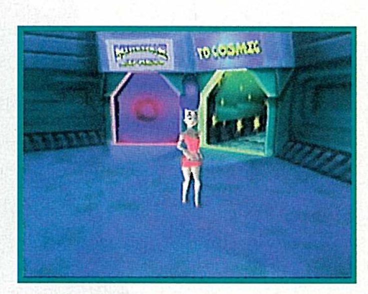
MILO'S ASTRO LANES

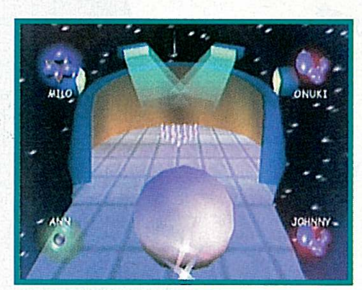
La gran bolera espacial

CRAVE ENT.
PLAYER 1 INC.
32 MEGAS
EE.UU.

Aunque no cuenta con demasiados adeptos en nuestro país, el deporte de los bolos goza de un gran arraigo y popularidad en **Estados Unidos**. Por ello no son pocos los juegos de consola basados en ese deporte que irrumpen en aquel mercado, aunque son bastantes menos los que acaban llegando a la vieja **Europa**. Uno de ellos es esta curiosa mezcla de *arcade* y simulación deportiva para ***Nintendo 64*** bautizada como **Milo´s Astro Lanes.** Desechando completamente las reglas que rigen este deporte, CRAVE ENT. y PLAYER 1 INC. nos trasladan con mucho humor hasta una bolera espacial donde compiten hasta seis tipos de razas alienígenas y algún que otro humano, con nombres tan estrambóticos como Johnny Slamball o Ann Droid. En **Milo´s Astro Lanes** vale todo, desde pistas con rampas y curvas, hasta bolas dotadas de trampas y diferentes poderes, como el de multiplicar su número o el de aumentar de tamaño antes de impactar sobre los bolos. Dotado de un modo competición para cuatro jugadores, **Milo´s Astro Lanes** es un título normalito, tirando a flojillo gráficamente, pero que seguro encontrará su público entre los fans de los bolos. **NEMESIS**









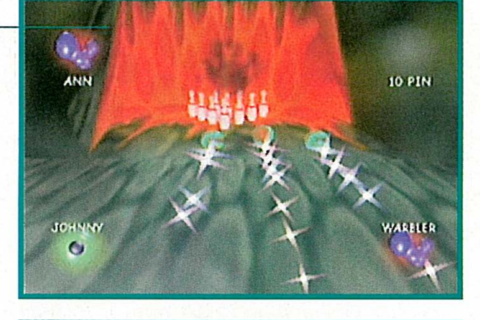
*Las calles de las boleras de **Milo´s Astro Lanes** acaban en formas tan extrañas como la boca de un alienígena o un volcán en erupción. Además están repletas de trampas, como curvas, cuestas o zanjas.*

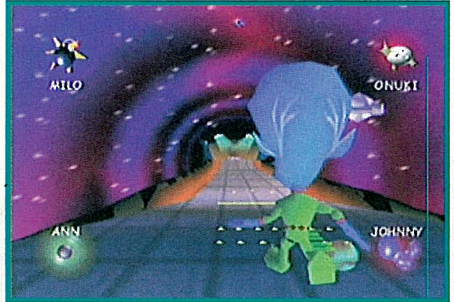






TRAMPAS *Otros de los detalles del juego que jamás encontrarás en otro simulador de bolos es la posibilidad de activar las diversas trampas y poderes especiales de cada bola, como multiplicar su número.*





*Arriba tenéis a **The Scope**, algo azulado debido al clima venusiano, pero aún distinguible por su melena ausente y su gran «torrao».*

La PERFECCION tiene nombre

La espera ha dado sus frutos. MGS llega al mercado *español* en una de las *mejores* labores de *traducción* que se recuerdan en esta industria. Sin duda, estamos ante el juego Nº1 para PlayStation.

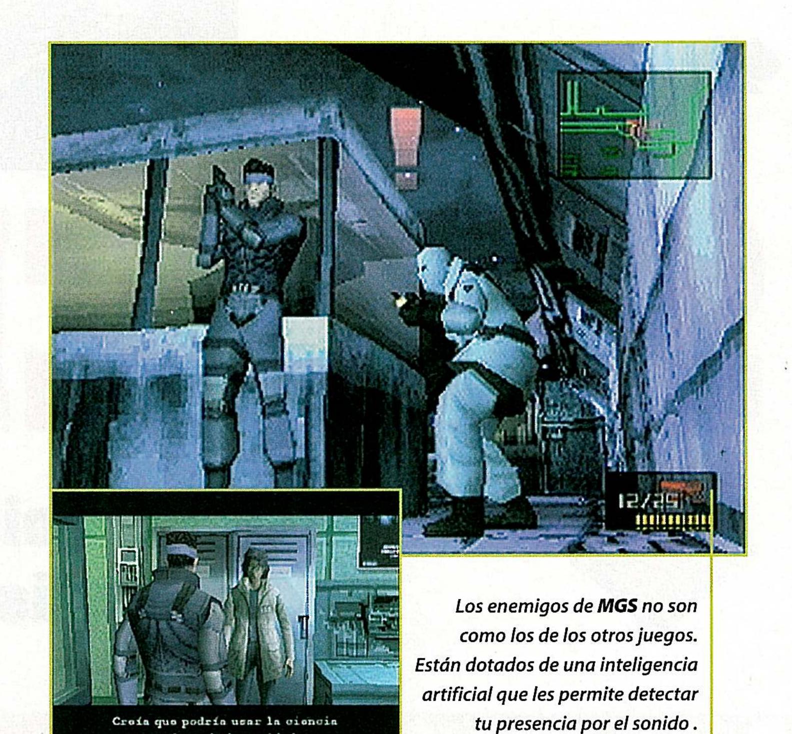
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE JAPAN





Si se daba ya como un hecho el éxito de ventas de la versión *PAL* de **Metal Gear Solid** (es el título más esperado de los dos últimos años para ***PSX***), ahora sólo queda apostar cuántas semanas o incluso días harán falta para agotar el juego de las tiendas. ¿El motivo? A la indiscutible calidad técnica, el sobrecogedor argumento y la probada jugabilidad de la obra maestra de **Hideo Kojima**, hay que unirle ahora una de las mejores labores de localización para un juego de consola que se han visto y oído en este país. DIGITAL



*Los enemigos de **MGS** no son como los de los otros juegos. Están dotados de una inteligencia artificial que les permite detectar tu presencia por el sonido .*





VALORACION

sólo SUPER MARIO 64 y contadas joyas más pueden igualar en calidad a MGS, el mejor título de PLAYSTATION creado hasta la fecha por gráficos, sonido, jugabilidad y sobre todo argumento. un summun de perfección al que sólo le hacía falta una traducción al castellano a su misma altura. y la ha tenido. si tienes PLAYSTATION no debes perder un segundo hasta conseguir esta obra maestra. si no la tienes, merece la pena comprarse una sólo por este juego.

METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

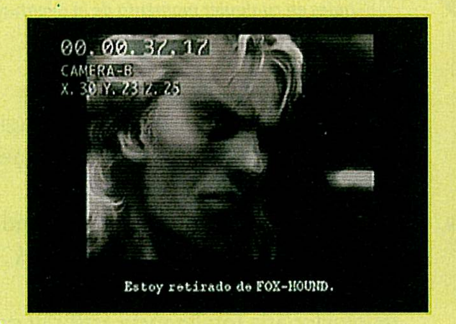
2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

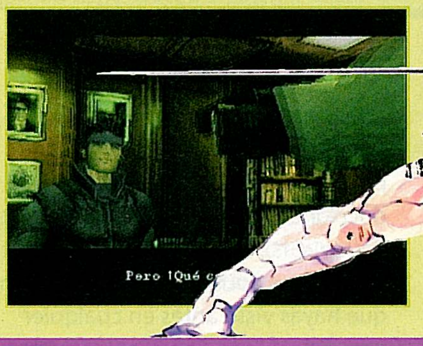
Traducción de lujo

Ni los más optimistas esperaban un doblaje al castellano con tanta calidad como el que ofrece **Metal Gear Solid**. Auténticos actores de doblaje han puesto su voz a los personajes del juego, en cuyos diálogos no faltan las expresiones malsonantes, para sorpresa y delirio del usuario.









*Con un par. Mejor no se puede definir la actitud de KONAMI a la hora de traducir **MGS** e introducir tacos en los diálogos.*









WORKS LTD. se ha encargado, con la ayuda de un plantel de actores profesionales (sus voces os sonarán bastante de películas y series de TV), de traducir al castellano toda la emoción, la intriga y la magia del original. Es todo lo que necesitaba **Metal Gear Solid** para coronarse definitivamente como rey indiscutible del catálogo de ***PlayStation***. A estas alturas es poco o del todo improbable que algún usuario desconozca la temática de este juegazo. Con una base militar situada en una isla de Alaska como escenario, un antiguo agente de *Fox Hound* de nombre en clave Solid Snake, debe localizar el paradero de dos importantes hombres de negocios, secuestrados por un comando formado por miembros renegados de *Fox Hound*, así como descubrir si los terroristas han tenido acceso a las innumerables cabezas nucleares allí depositadas. Durante su

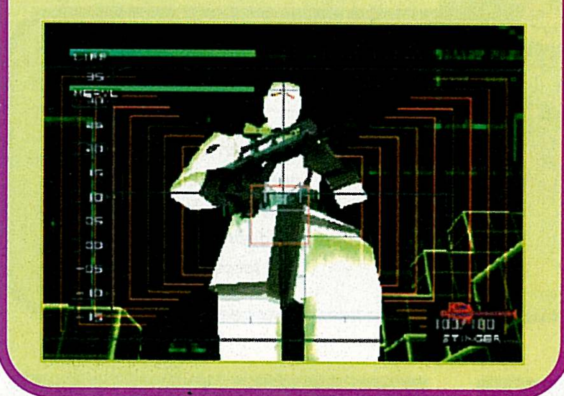


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
97	95	98	98	98
El full motion video es para las perras. Así debió pensar Mr. Kojima a la hora de crear el más sorprendente y versátil motor 3D creado para PSX. Eso sin mencionar su rutina de efecto estela, que ahora utiliza todo el mundo.	Desde el tema principal (que ya está considerado como todo un clásico) hasta la canción de los títulos de crédito (The Best Is Yet To Come) cantada en gaélico, el score de MGS confirma a KONAMI y AIKA MURANAKA como los reyes de las BGM.	Hay unos cuantos títulos de PLAYSTATION con voces en castellano, pero ninguno como la calidad de METAL GEAR SOLID. Auténticos actores profesionales de doblaje han puesto voz a unos diálogos cargados de madurez y talento.	Muchos de vosotros habéis podido comprobarlo ya en las demos incluidas en el ISS PRO 98. MGS te atrapa desde el primer segundo de juego y no te suelta hasta los títulos de crédito. La palabra jugabilidad se creó para definir este juego.	 + Todo, absolutamente todo. Destacaría el doblaje. – Que a algunos chotacabras y sorbelapos les parezca corto.

¿Un nuevo M.Gear?

A las noticias sobre el lanzamiento japonés de METAL GEAR SOLID INTEGRAL en Julio (una versión mejorada del MGS original con tres CDs, cinco niveles de dificultad, nueva perspectiva en 1ªpersona y varios minijuegos para *PocketStation*), se añade ahora la futura aparición en **USA** (para el mes de Octubre) de MGS VR MISSIONS. Todo parece indicar que se trata del tercer disco de MGS INTEGRAL, que condensará 300 nuevas misiones de entrenamiento.







Gracias al Codec podrás hablar con otros personajes en cualquier momento de la aventura.

aventura, Solid Snake conocerá el amor, la amistad, la traición e importantes revelaciones sobre su propio pasado. Como en las anteriores producciones de **Hideo Kojima** (SNATCHER, POLICENAUTS), la línea argumental de **METAL GEAR SOLID** se escapa a todo lo que hayas visto antes en cualquier otro videojuego. Fondos reservados, tráfico de cabezas nucleares, experimentos genéticos... incluso la catástrofe de Chernobyl o el drama de los kurdos están presentes en una trama impredecible, plasmada en pantalla por uno de los entornos 3D más sorprendentes de la historia de ***PLAYSTATION***. En **MGS** no hay sitio para las *intros* de *FMV*, ya que el propio motor del juego se encarga de dar vida a las incontables secuencias de diálogo e *intros*. Se podrían llenar todas las páginas de esta revista intentando enumerar las cualidades técnicas de esta producción de KCE JAPAN, empezando por el papel que juega el *Dual Shock* en el desarrollo de la historia, o la revolucionaria inteligencia artificial de los soldados (capaces de detectar tus pisadas en la nieve o levantar la alarma entre sus compañeros al escuchar el mas mínimo ruido). Por mucho que intente buscar un solo fallo en **MGS**, creedme... es imposible. Su jugabilidad, la gran variedad de armamento y objetos a utilizar, detalles como que Solid Snake se resfríe por andar con el pecho al aire, que soporte sesiones de tortura, escape de una celda con





***KONAMI** ha cuidado la traducción del juego hasta el más mínimo detalle, desde los recordatorios de METAL GEAR y MG2 SOLID SNAKE de **MSX** hasta la explicación de cada arma.*

La Superguía

Si no pudiste conseguir el ejemplar de Abril de **SUPER JUEGOS** (Nº84) con la guía de **METAL GEAR SOLID**, aún tienes la oportunidad de hacerte con ella. Llama a nuestro departamento de suscripciones (encontrarás el número de teléfono en el *Staff* de la revista) y adquiere un ejemplar antes de que se agote. METAL GEAR SOLID LA SUPERGUIA es un auténtico incunable en el que encontraréis una completa solución del juego, el repaso a toda la historia de la saga en *MSX*, a los anteriores títulos de **Hideo Kojima** y todo lo necesario para conseguir los extras de **MGS**: Solid Snake vestido de *smoking*, el *stealth* y el ninja rojo.







La base militar en la que transcurre ***METAL GEAR SOLID*** *tiene una extensión gigantesca y atesora multitud de peligros.*

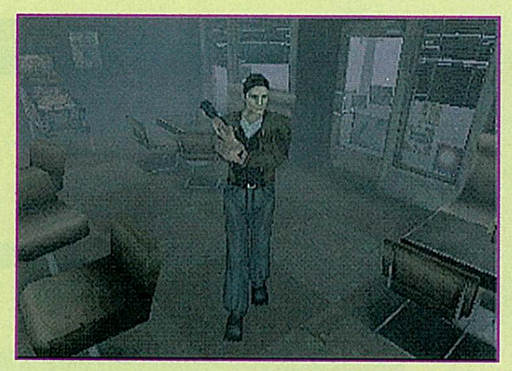
ayuda de un bote de ketchup o descienda una pared mediante la técnica del Rapel, hacen de **METAL GEAR SOLID** un título al margen de todas las demás producciones para ***PSX***. Es sencillamente lo más grande que podrás vivir en esta consola. Quizá existan en el mercado otras obras maestras como FF VII que ofrezcan más horas de juego, pero os aseguro que las cuatro, seis, siete u once que paséis con **MGS** serán tan intensas que se os quedarán marcadas en la mente para el resto de vuestras vidas. Y una vez más enhorabuena a KONAMI **España**. Su valentía a la hora de apostar por una localización de calidad (con actores profesionales y textos impecables) se ha traducido en un título insuperable, uno de los 5 mejores juegos para consola de todos los tiempos.

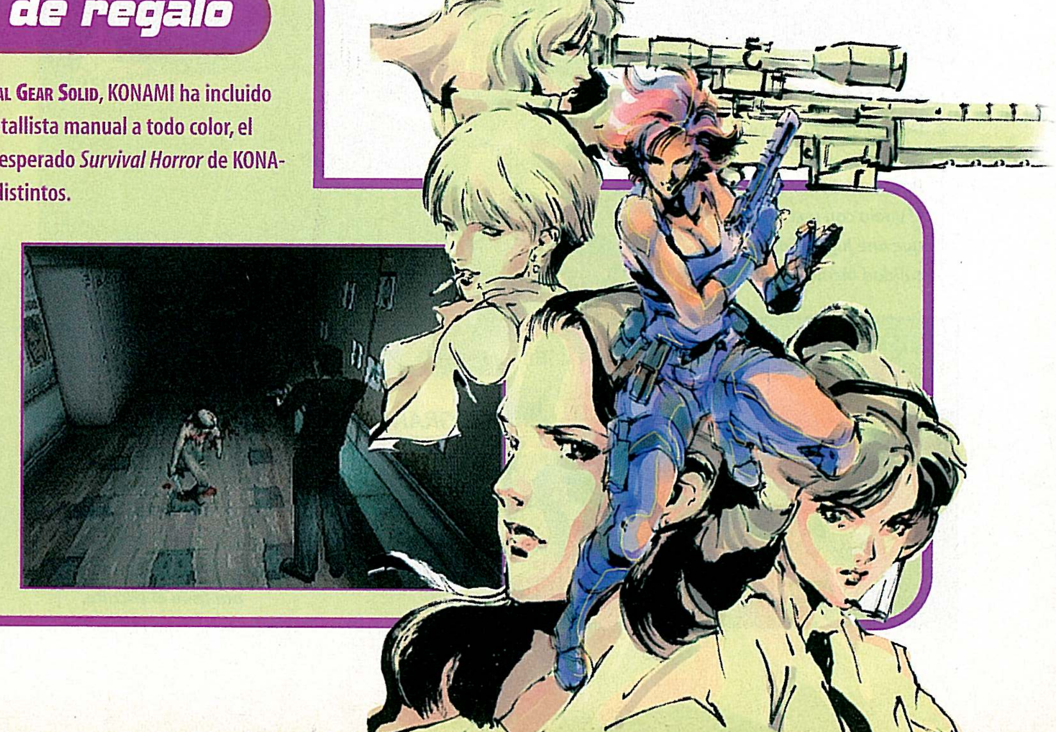
NEMESIS



Demo de Silent Hill de regalo

Y por si no existieran motivos suficientes para adquirir **METAL GEAR SOLID**, KONAMI ha incluido uno más... Junto a los dos CDs del juego y un precioso y detallista manual a todo color, el *package* de **MGS** incluye una *demo* jugable de SILENT HILL, el esperado *Survival Horror* de KONAMI, en la que podrás disfrutar con la *intro* y dos escenarios distintos.

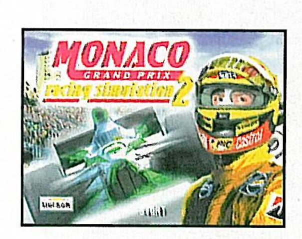




Monaco Grand Prix Racing Simulation 2




En LA RECTA de meta



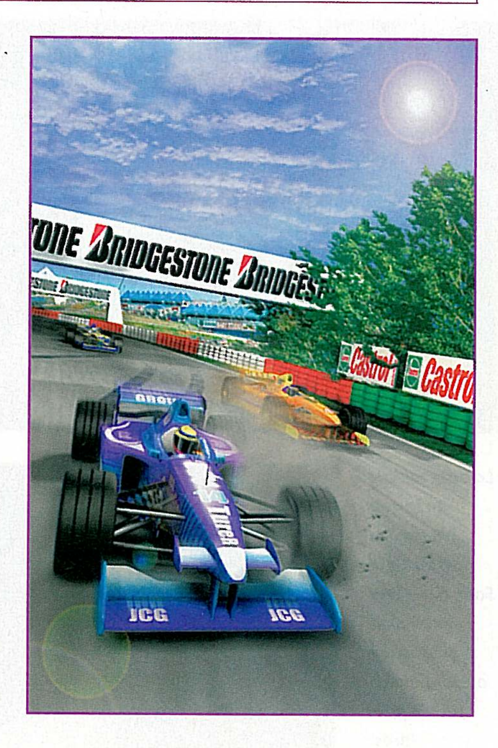
Tras el pobre F1 Pole Position, UBI SOFT endereza el **rumbo** con un magnífico **simulador** de Fórmula Uno. El nuevo juego no tiene nada que ver con su antecesor, uniendo **velocidad** y **jugabilidad** en un programa muy competitivo.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT



UBI SOFT es una de las compañías que más fuerte ha apostado por la **Fórmula Uno**. Además de ser la creadora de diferentes programas aparecidos para 16 *bits* (a los que se tituló F1 POLE POSITION), también creo un título paralelo para ***PC*** (MONACO GRAND PRIX). Además, fue la primera compañía en abrir el filón de la Fórmula Uno en los 64 *bits* de NINTENDO, para lo que eligió el mismo título empleado para los 16 *bits*. Ahora, UBI SOFT vuelve a la carga con un nuevo programa en el que realiza un cambio radical. Para empezar, ha optado por dejar a un lado la serie F1 POLE POSITION, para dar continuidad al título empleado en el programa aparecido para ***PC***. Nace así MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2, un programa que, afortunadamente, también presenta un aspecto totalmente diferenciado en el apartado técnico. El diseño de los vehículos es magnífico, aunque lo es aún más su movimiento. Entre los detalles que ponen de manifiesto la calidad del programa, destaca el realismo de las colisiones, con los consiguientes desperfectos en los coches, o las polvaredas y la hierba que se queda pegada a los neumáticos cuando los coches se salen de los circui-





GRAN MEJORA *Después del mal resultado logrado con F1 POLE POSITION, UBI SOFT levanta el vuelo con un cartucho que une jugabilidad y calidad técnica.*

GRANDES ACCIDENTES *El programa permite reproducir los impresionantes accidentes que se producen en el mundo de la Fórmula Uno. En función de la velocidad y de la zona de colisión, los coches pueden perder parte de su estructura, quedando esparcida por todo el circuito.*

VALORACION

● La Fórmula Uno está de enhorabuena. Al anuncio de la segunda parte de F1 WORLD GRAND PRIX se une el nuevo programa de UBI SOFT.
Tras dejar atrás el discreto F1 POLE POSITION, la citada compañía francesa ha sido capaz de crear un magnífico programa cuyo mayor inconveniente puede ser el inminente lanzamiento de F1 WORLD GRAND PRIX II.

MONACO GRAND PRIX RACING...

CONDUCCION



Megas	96
Jugadores	2
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

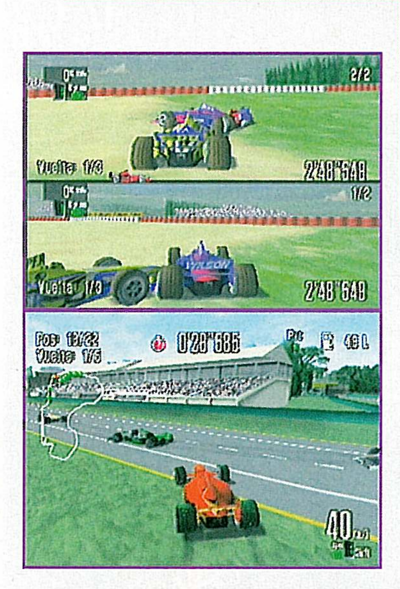
Circuitos

El juego incluye 16 circuitos en los que se celebra el campeonato del mundo de Fórmula Uno. En los mismos se respeta tanto el trazado como los edificios, anuncios y otros elementos que caracterizan a los mismos.





REPETICIONES *Las repeticiones permiten cambiar de uno a otro coche al finalizar una carrera. La variedad de cámaras ofrece una gran gama de perspectivas.*



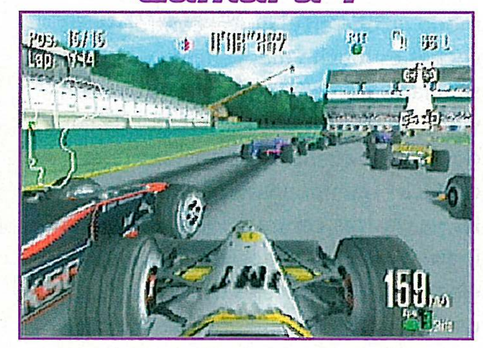


Sin licencia

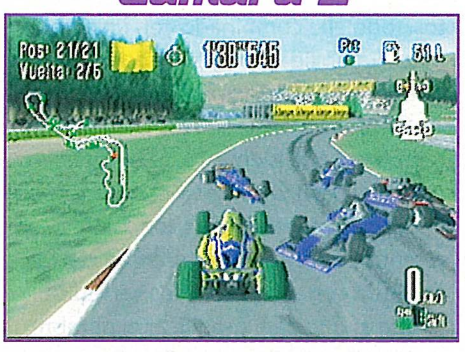
Al no tener la licencia oficial, los programadores han tenido que utilizar pilotos y escuderías ficticios. Mientras que el primer aspecto puede subsanarse con el editor, la modificación de las escuderías no es posible.



Cámara 1



Cámara 2



Vistas



El programa incluye siete cámaras diferentes, dos más que el programa con el mismo título aparecido para *PlayStation*. Por otra parte, al ser descalificado de una carrera, puede elegirse el seguimiento de cualquiera de los coches restantes utilizando una gran variedad de perspectivas.

Cámara 3



Cámara 4



Cámara 5

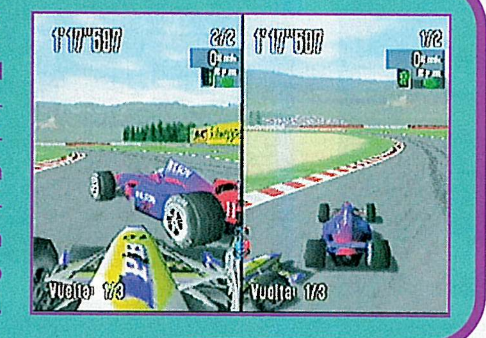


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	85	83	95	92
el apartado gráfico pone de manifiesto una impresionante mejora con respecto a F1 POLE POSITION. La superioridad se manifiesta tanto en el sistema para la formación de escenarios como en la reproducción de vehículos.	La música muestra el lado más marchoso de la fórmula uno, con una selección de melodías discotequeras. De todas formas, dada la larga duración de las carreras y la sencillez de los menús, su aportación es bastante limitada.	el rugido de los motores es lo predominante durante las pruebas. Al mismo se unen algunos efectos, entre los que destaca el conseguido al entrar en boxes y las voces en español que anuncian diferentes situaciones.	Los magníficos gráficos hacen que la velocidad se una a la jugabilidad en un programa de una elevada calidad técnica. La no inclusión de pilotos y, sobre todo, de escuderías oficiales, supone una gran desventaja.	+ el juego olvida totalmente F1 POLE POSITION. – No cuenta con los pilotos y escuderías reales.

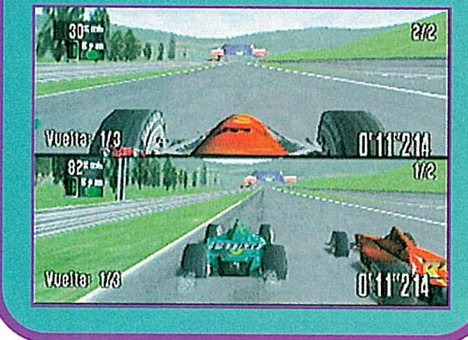


2 jugadores

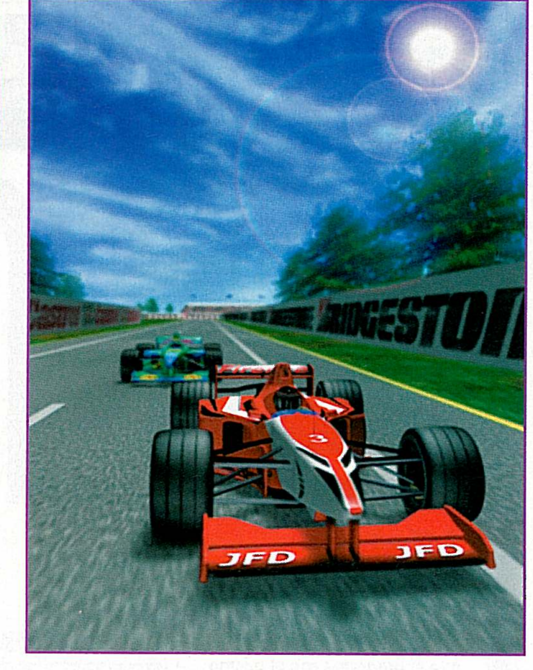
En el apartado de jugadores, el cartucho sigue el esquema tradicional. De esta forma es posible que dos usuarios participen en una carrera de forma simultánea, eligiendo entre partir la pantalla de forma horizontal o vertical.







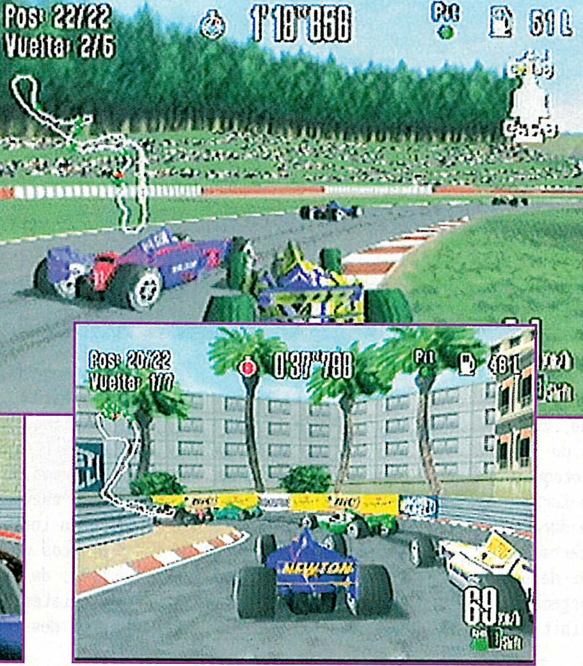


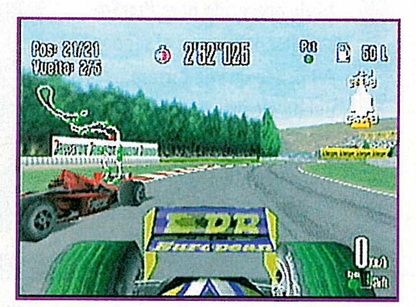


tos. Todo ello combinado con una magnífica jugabilidad, muy superior a la que ofrecía la primera aparición de UBI SOFT en **Nintendo 64**. Aunque los circuitos reproducen fielmente 16 de las citas mundialistas, los pilotos y escuderías son ficticios. De todas formas, los colores y diseños de los coches presentan cierta similitud con algunos de los vehículos, mientras que para modificar el nombre de los pilotos existe un editor. Los modos de juego se dividen en dos. El modo *arcade*, en el que el control de los coches es mucho más sencillo, y el modo simulación, en el que el cartucho se convierte en un auténtico simulador de conducción. En cuanto a las competiciones destaca el campeonato, al que se unen las, ya clásicas, contrarreloj y las carreras individuales. En las opciones, se puede elegir entre tres niveles de dificultad así como un número diferente de vueltas en las diferentes pruebas para acabar cada circuito.

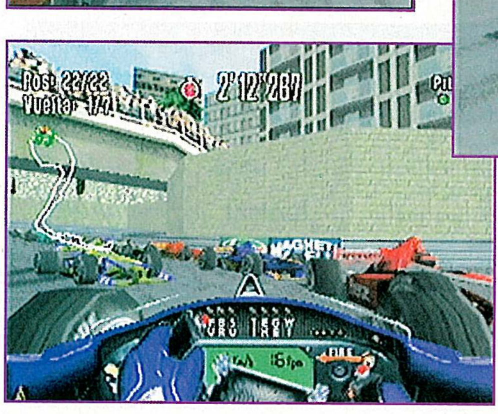
CHIP & CE







En plena carrera pueden observarse a los rivales situados detrás, mediante la cámara que refleja el retrovisor.





CENTRO MAIL

www.centromail.es

No te puedes perder la nueva aventura de *Star Wars*.
Reserva tu ejemplar de *La Amenaza Fantasma* en tu

Centro MAIL

y obtendrás un exclusivo Póster y una atractiva Camiseta de *Star Wars*.

STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
El Comienzo de la Saga

PC CD
LucasArts
PlayStation

Promoción válida hasta la fecha de lanzamiento o fin de existencias.
Versión CDR disponible a partir del 21 de Mayo. Versión Playstation a partir del 15 de Julio.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono



pedidos por internet
www.centromail.es

R-Type Delta

La HERENCIA de Bydo

La gran **calidad** e influencia del que puede ser considerado mejor shoot'em-up de todos los tiempos ha permitido, junto al **entusiasmo** de sus **programadores,** que doce años después de su aparición tengamos ante nosotros una nueva entrega del **legado** más hermoso de Irem.

SUPER Information

FORMATO CD ROM

PRODUCTOR SONY C.E.

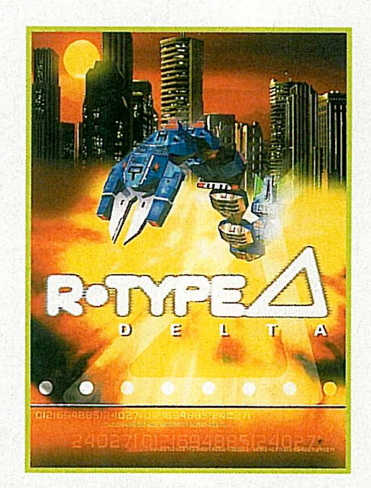
PROGRAMADOR IREM S.E.



VALORACION

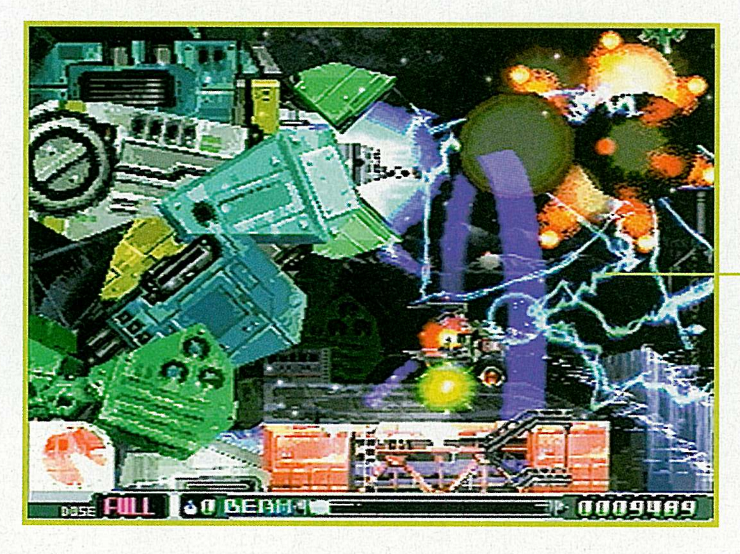
Aunque para muchos este género carezca de sentido o pertenezca al pasado, R-TYPE DELTA se consagra como el mejor del género, junto a EINHÄNDER, y uno de los títulos más recomendables y atractivos de todo el catálogo PLAYSTATION. A su sobresaliente e impactante apartado audiovisual hay que añadir una jugosa colección de extras y una jugabilidad envidiable.

Como ya comenté con todo detalle las cualidades de este gran homenaje vectorial al mítico R-Type a finales del pasado año, qué mejor ocasión que su puesta a la venta en **Europa** para dar el verdicto final a una de las obras cumbre de los *shoot'em-up*. **R-Type Delta** puede ser considerado el mejor del género en 32 *bits* junto a Einhänder de SQUARESOFT y por encima de G-Darius y Philosoma. Quizá sea porque mezcla sabiamente los ingredientes de una fórmula mágica milenaria, o porque los programadores de IREM hayan explotado todo su talento tras años y años de inactividad, aunque también es posible que lo épico y sagrado de sus orígenes ciegue ligeramente mis capacidades analíticas. Puede que haya una pequeña mezcla de todo, pero os aseguro que la calidad y la magia que le rodean le colocan en la cumbre de la programación a nivel técnico y lúdico. Lo primero que destaca de **R-Type Delta** es la posibilidad de personalizar el juego y el completo sistema de grabación de datos y estadística de nuestras partidas. Una vez que abandonas los menús y seleccionas nave, cada una con su propio armamento, comienza el verdadero ritual de R-Type: el perfecto control de la nave, con cuatro velocidades para ajustar sus movimientos por la pantalla, la poderosa recarga doble del láser que generará una súper descarga, y las geniales hordas enemigas del imperio Bydo, comandadas por los aberrantes *Final Bosses*, inundando por









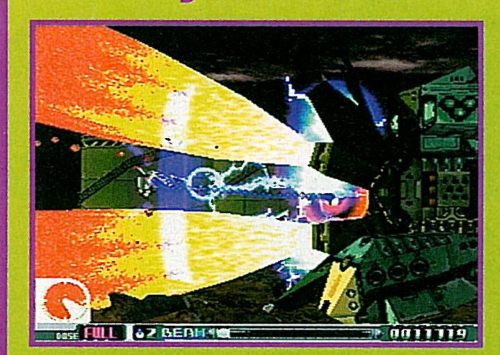
Como suele ser habitual en los R-Type, la tercera fase tendrá como único protagonista a un enemigo de gigantescas proporciones.

R-TYPE DELTA

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	7
Continuaciones	6-9-INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 bloque)

The Bydo Forces



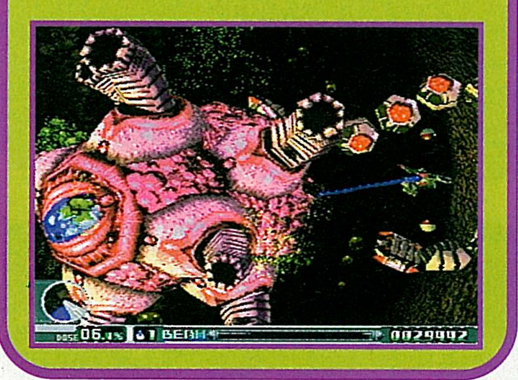


Es uno de los apartados más sobresalientes y trabajados de **R-TYPE DELTA**, y cuenta con algunas criaturas de auténtica pesadilla. Los más sobresalientes son la criatura marina de la fase 2, el mastodonte galopante de la tercera fase, el cementerio de enemigos de la fase 5, la presencia del propio Bydo y el sorprendente ser mutante que nos separa del final.





Al final de la sexta fase nos encontraremos con el emperador Bydo, uno de los Final Bosses más legendarios de todos los tiempos. Su aspecto es ahora más terrorífico y demencial.



momentos el espacio vital generado en la pantalla del televisor. Esa es la magia de lo clásico, siempre te espera lo mismo pero nunca te deja de sorprender porque te acabará hipnotizando y trasladándote a otro lugar, a otro momento, a otra dimensión. Y ya que hablamos de dimensiones es justo reconocer que el desarrollo clásico bidimensional del juego no ha sufrido con la transformación vectorial, ofreciéndonos además un entorno 3D impecable, tremendamente sólido y repleto de luces, destellos y efectos de humo y niebla discurriendo a cifras cercanas a los 50 *frames* por segundo. Mención honorífica para la generosa colección de *Final* y *Mid Bosses*, entre los que cabría destacar al propio Bydo en la fase seis, y también para el original, variado y deslumbrante poder ofensivo y defensivo de las cuatro naves y su espectacular bomba Delta. **R-TYPE DELTA** cuenta con siete largas fases perfectamente diferenciadas. La primera nos traslada a





GRAFICOS 95

IREM ha sabido arropar a R-TYPE DELTA con un entorno gráfico alucinante, con sólidos escenarios a 50 frames, detalladas texturas, insuperable colección de final bosses y todos los efectos gráficos que PSX puede generar.

MUSICA 92

un total de 18 temas conforman la banda sonora, entre los que cabe destacar los de las fases dos, cuatro, cinco y siete y el de selección de nave. el cambio de aire a agua en la fase dos está muy logrado.

SONIDO FX 93

otro apartado que destaca gracias a la inclusión de 62 efectos de sonido que complementan a la perfección a la banda sonora y que dotan de vida a los innumerables elementos que inundan la pantalla.

JUGABILIDAD 95

La ajustadísima dificultad de la que ha hecho gala esta saga de IREM sigue presente en A-TYPE DELTA. Tres modos de dificultad, el último sólo para campeones, y una generosa cantidad de extras garantizan su larga vida.

GLOBAL



+ La calidad global del juego. LOS FINAL BOSSES.

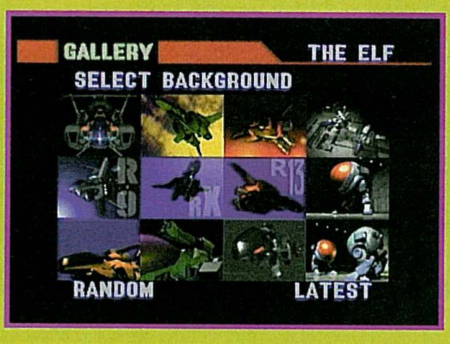
- si alguien no es capaz de valorar este juego que se dedique al BACKGAMMON.

Extras



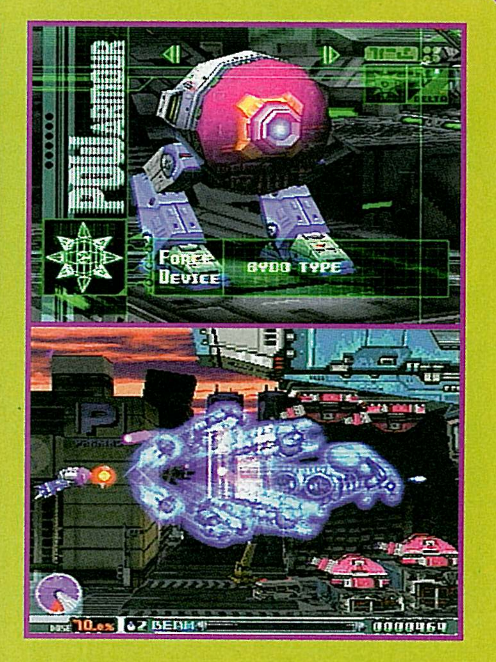
NOTAS DE INTERES

Según vayáis cumpliendo ciertos objetivos a lo largo del juego, éstos serán mostrados en las dos páginas de notas de R-Type Delta.



GALERIA DE FONDOS DE PANTALLA

Para personalizar los menús del juego, nada mejor que emplear uno de los doce bonitos fondos. Pero antes tendrás que conseguirlos...



LA NAVE POW ARMOUR

La simpática nave que ha acompañado a todos los capítulos de la saga también será seleccionable al completar el juego. Prestad atención a su potente arsenal ofensivo y defensivo.

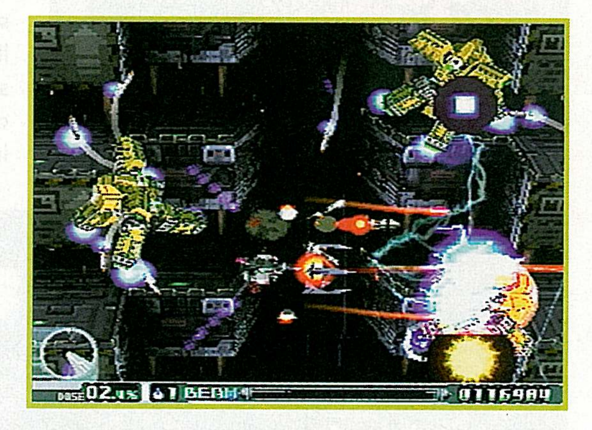
una gran metrópoli devastada por Bydo en la que nos veremos las caras con cuatro gigantescos enemigos; la tercera, como suele ser habitual en los R-Type, nos enfrentará a un gigantesco y espectacular enemigo desde el principio al final de la misma; la cuarta será testigo de un vertiginoso y agobiante ascenso vertical... Pero sin duda la fase más curiosa y llamativa del juego es la quinta, en la que se darán cita algunos de los momentos álgidos del primer R-Type con constantes guiños y homenajes a enemigos y pasajes de algunas de sus fases, ya en estado de degeneración casi absoluta pero con la misma «mala leche» de antaño.

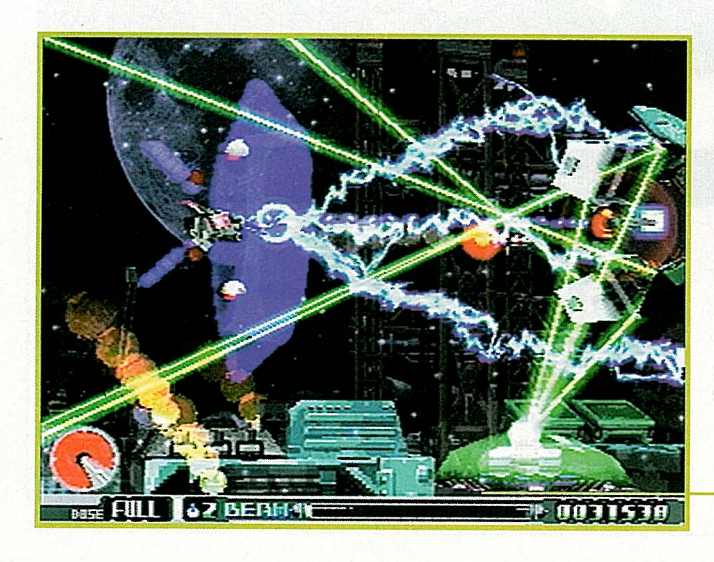
Como postre os espera la caótica séptima fase acompañada de una melodía magistral y un universo abstracto que os obligará a perder algunas vidas a cambio de presenciar su grotesco y delirante espectáculo. Tampoco hay que olvidarse de la elocuente banda sonora, con piezas de calidad indiscutible en las fases cuarta, quinta y séptima, ni tampoco de la generosa colección de efectos de sonido. Por si esto fuera poco el juego cuenta con cuatro finales diferentes (el de la nave R-13 es bastante enigmático y peliculero), muchos *extras* para garantizar la vida del juego, y por supuesto la corrosiva y embriagadora jugabilidad y dificultad que IREM imprimió a su obra cumbre una docena de años atrás.

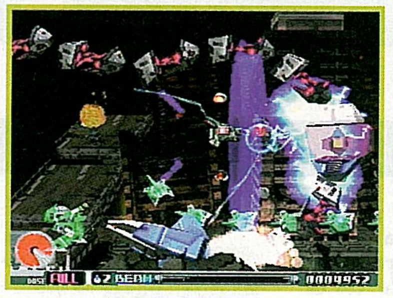
En definitiva, IREM ha resurgido de sus cenizas cual Ave Fénix para demostrar a todos que, por encima de modas y entornos gráficos, siguen siendo los mejores a la hora de crear grandes *shoot'em-up*.

THE ELF













Uno de los momentos más intensos del juego es el enfrentamiento final con el insistente Final Boss de la tercera fase. Si queréis salir vivos del desigual duelo prestad atención al láser multidireccional.

Haz de la pesca



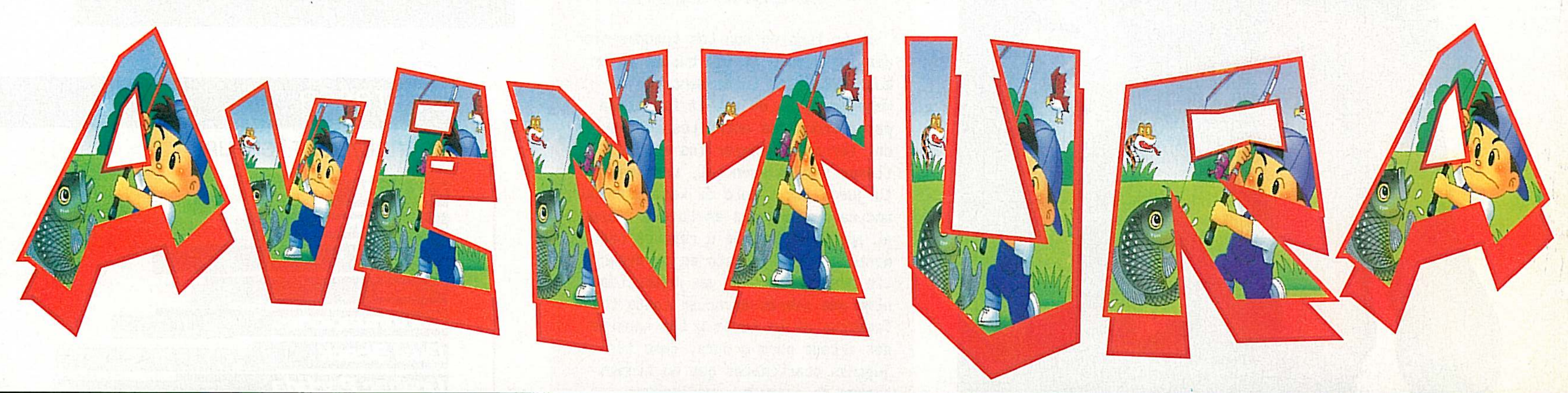




SPACO, S. A.

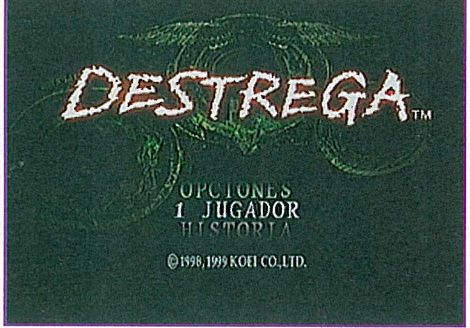


una



Destrega

AZOTES lejanos



SUPER *Information*

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SONY C.E.
PROGRAMADOR KOEI

Después de programar **decenas** de juegos de estrategia, Koei **cambia** por primera vez su serio logotipo y lanza al mercado Destrega, un **original** arcade de gran factura técnica.

Resulta, cuando menos, sorprendente, que KOEI, compañía muy dada a la creación de *Wargames* basados en el medievo japonés (excepto DINASTY WARRIORS, *beat'em-up* 3D), se lance a crear un *arcade* con tintes de *beat'em-up* así, de buenas a primeras. Pero lo más sorprendente de todo es que además el juego en cuestión es original, divertido y posee una factura técnica digna de elogio. Tan sólo hace unos meses que DESTREGA hizo aparición en la sección MADE IN JAPAN, y de golpe y porrazo nos hemos encontrado con una magnífica versión *PAL* traducida y doblada al castellano. Antes de que se os ocurra pensar qué necesidad hay de doblar una mezcla entre *arcade* y *beat'em-up* como DESTREGA, os diré que entre modos de juego como el *Survival* o el *Team Battle* destaca el modo Historia, en el que los diálogos entre los per-



Tieme es uno de los personajes que mejores cualidades cuerpo a cuerpo posee, debido sobre todo a la longitud de sus dos espadas.



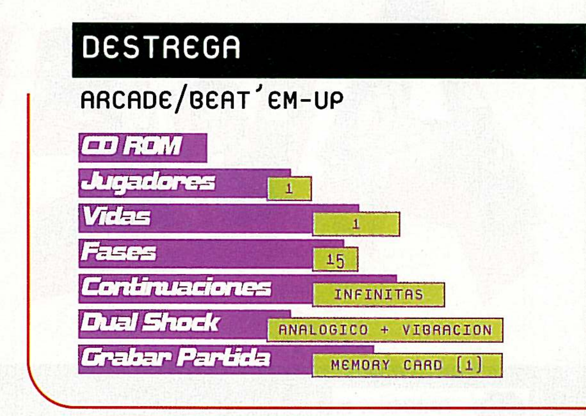


Los efectos de light sourcing que se producen al efectuar cualquiera de las magias son realmente impresionantes.



VALORACION

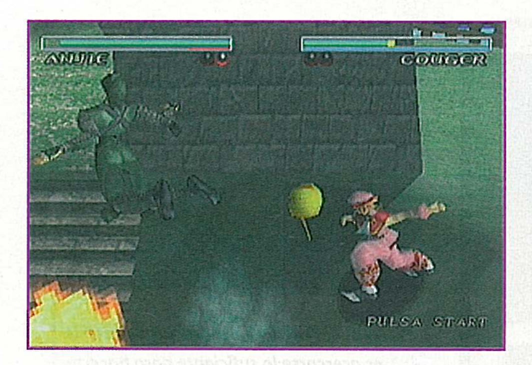
● si lo tuyo no son los grandes alardes jugables y lo que buscas es un buen arcade de lucha sencillo de manejar, y en el que la habilidad para esconderse entre los obstaculos del terreno y lanzar los ataques a tiempo sea lo esencial, DESTREGA es tu juego. el título de KOEI está por encima de la media en lo que respecta al apartado gráfico y resulta realmente original, tanto en su desarrollo general como en su jugabilidad. algo que sabrán apreciar tanto los freakies de la lucha y los amantes del arcade puro y duro, como los jugones ocasionales que no tienen tiempo de aprender supercombos.



DESTREGA

ARCADE/BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



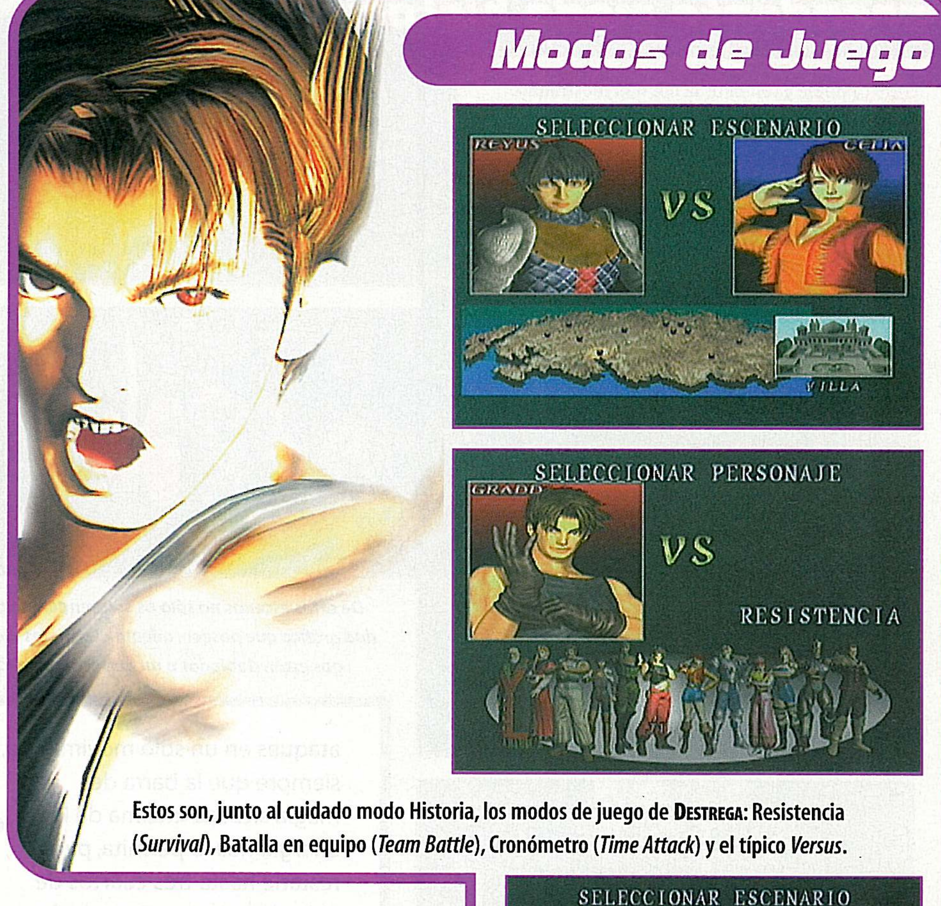


Como podéis observar en la pantalla de arriba, absolutamente todos los textos han sido traducidos (incluso los que no son estrictamente necesarios) y todas las voces del juego han sido perfectamente dobladas al castellano.



El escenario del malvado Zauber es uno de los más impresionantes del juego de KOEI. La textura de la alfombra es de las más reales que hemos visto. Aquí le tenemos pegándose con la señora, para ver a quién le toca lavar los platos hoy.

Modos de Juego



Estos son, junto al cuidado modo Historia, los modos de juego de DESTREGA: Resistencia (*Survival*), Batalla en equipo (*Team Battle*), Cronómetro (*Time Attack*) y el típico *Versus*.



sonajes cobran una especial importancia debido a sus reveladores comentarios, no tan trabajados como los de METAL GEAR SOLID pero dignos de escuchar y asimilar. Con respecto a la mecánica del juego de KOEI, os diré que posee cierto parecido a PSYCHIC FORCE, ya que la batalla se desarrollará a base de magias cuando los personajes se encuentran a distancia el uno del otro, y a base de golpes cuando éstos se acercan lo suficiente. Cada uno de los 12 luchadores de **DESTREGA** posee unas marcadas características que van desde la potencia de sus magias hasta la velocidad con la que lanzan sus ataques cuerpo a cuerpo. En **DESTREGA** también tienen cabida los *freakies* del *combo*, ya que tanto atacando cuerpo a cuerpo como con las magias tendremos la posibilidad de combinar varios botones y así restar más energía a nuestro oponente. Los botones de ataque son tres: *Til*, *As* y *Fo*, y podemos unir hasta tres



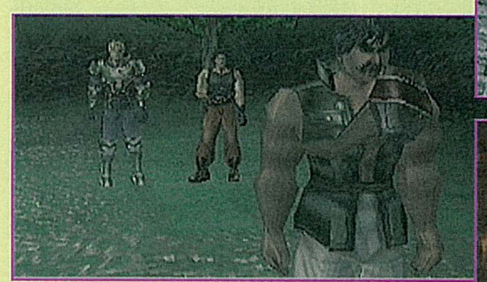
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	89	88	88
este es uno de los aspectos más notables del programa de KOEI, tanto en las escenas de lucha como en las que las preceden en el modo historia. esta alta calidad se la debemos a los chicos de OMEGA FORCE, artífices de DINASTY WARRIORS.	DESTREGA posee ese aire épico que resulta fácil situar en un periodo temporal cercano al medievo. Las melodías del juego, sobre todo la que tiene un gran parecido a la de la intro, nos convencen de ello.	Lo mejor de este apartado es el hecho de que todas las voces de los personajes, incluso las frases de victoria que los luchadores berrean al terminar cada combate, han sido dobladas al castellano. perfecto para el modo historia.	Aunque no posee la ingente cantidad de movimientos y combos de TEKKEN 3, es este aspecto lo que hace a DESTREGA realmente atractivo para cualquier tipo de jugador, tanto si está experimentado en el arte del combo como si no.	+ el doblaje que tiene el divertido modo historia. − ciertos aficionados hardcore a los beat'em-up verán el control un tanto sencillo.

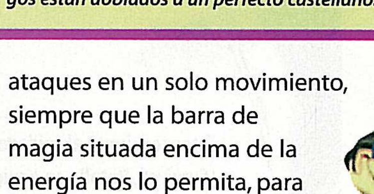


Sorprendente modo historia

Entre combate y combate se nos irán mostrando escenas al más puro estilo METAL GEAR que irán aclarando la trama como si de un film se tratase.









De estas escenas no sólo os sorprenderá la calidad gráfica que poseen, además, todos los diálogos están doblados a un perfecto castellano.



Una de las tácticas más sucias de la CPU es acercarse lo suficiente para hacerte atacar cuerpo a cuerpo y salir corriendo para lanzar una potente magia.





ataques en un solo movimiento, siempre que la barra de magia situada encima de la energía nos lo permita, para restarle hasta tres cuartos de vida al oponente si somos lo suficientemente hábiles. Al igual que DINASTY WARRIORS, **DESTREGA** ha sido producido por los chicos de OMEGA FORCE, con lo que ya tenéis la seguridad de que el aspecto gráfico del juego, aunque no está en *Hi-Res* como en DW, no será uno de sus puntos flojos. El cuidado tratamiento gráfico de **DESTREGA** se hace especialmente notable en las escenas que hay entre combate y combate del modo Historia, mostradas en esta misma página con todo detalle. El conjunto general de este original **DESTREGA** lo convierte en un gran juego tanto para los amantes de los *beat'em-up* como para los jugones de los *arcades* de toda la vida, ya que une a la perfección, aunque en pequeñas dosis, el arte de la lucha y el *combo* y una divertida jugabilidad «no lineal». **DOC**

Esta magia de nivel 3 de Tieme es de las más potentes e impresionantes de todo el juego. Puede restar al oponente más de la mitad de su energía.





*Esta es una de las secuencias de la impresionante intro de **DESTREGA**. En este apartado también se nota la mano de los chicos de OMEGA FORCE, ya que es muy similar, incluso en los rasgos de los personajes que aparecen en ella, a la de DINASTY WARRIORS.*



Joypad Tekken3 PlayStation


Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX


Pistola GUNCON Vibración PlayStation



Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX



RF-Unit PLayStation


Memory CARD 1 Mb PSX

8 Mb PSX

HyperMouse PSX

accesorios



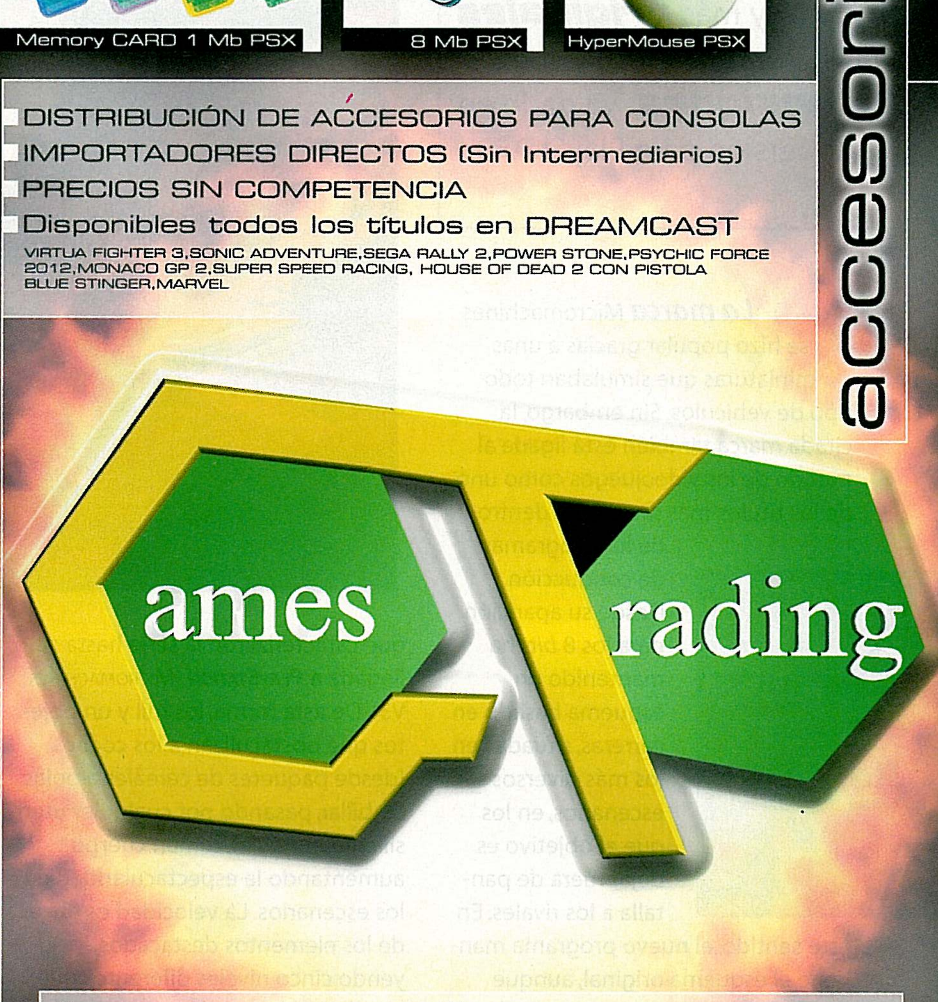
N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb




Dual Shock Colores PSX



Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX



- DISTRIBUCIÓN DE ACCESORIOS PARA CONSOLAS
- IMPORTADORES DIRECTOS (Sin Intermediarios)
- PRECIOS SIN COMPETENCIA
- Disponibles todos los títulos en DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3,SONIC ADVENTURE,SEGA RALLY 2,POWER STONE,PSYCHIC FORCE 2012,MONACO GP 2,SUPER SPEED RACING, HOUSE OF DEAD 2 CON PISTOLA BLUE STINGER,MARVEL



Multitap PLaystation

N-Pal Converter PSX

Smart Cable RGB PSX



Game Hunter PSX (Action Replay)


Transformador 110-220v

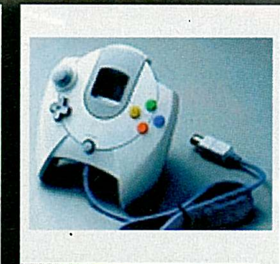
Contacta con nosotros por teléfono:
93 741 13 13
O por e-mail: **info@gamestrading.com**

novedades


Visual Memory Dreamcast


Cons.DREAMCAST +Segarally 2


Volante DREAMCAST


Pad DREAMCAST


PS Case


PAD Powerwing PSX


GAME HUNTER full color


RGB-AV Psx



VGA Box


Rumble Pack Dreamcast


PAD COLORES Normal PSX



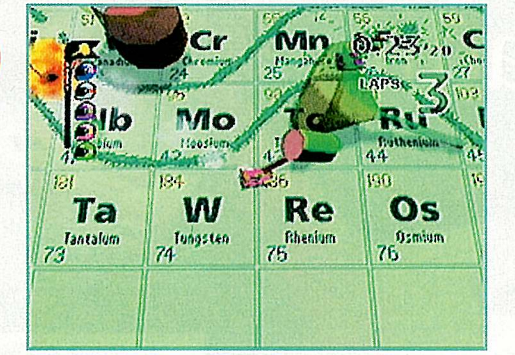
C/Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tel. 93 741 13 13
Fax.93 741 13 14
WEB. http://www.gamestrading.com
E-mail. info@gamestrading.com

Micromachines 64 Turbo

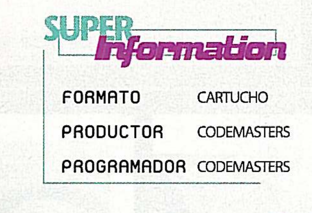
MINIATURAS a todo ritmo

Uno de los **clásicos** y más **originales** juegos llega hasta Nintendo 64 recogiendo el salto a las tres **dimensiones**, ya dado en la versión para PlayStation.

La marca Micromachines se hizo popular gracias a unas miniaturas que simulaban todo tipo de vehículos. Sin embargo, la citada marca también está ligada al mundo de los videojuegos como uno de los títulos más divertidos dentro de los programas de conducción. Desde su aparición para los 8 *bits* ha mantenido un esquema basado en carreras, situadas en los más diversos escenarios, en los que el objetivo es dejar fuera de pantalla a los rivales. En este sentido, el nuevo programa mantiene el esquema original, aunque añade una dimensión más a las dos que caracterizaron la serie hasta su llegada a ***PlayStation*** (Micromachines V3). De esta forma, los mil y un objetos que obstaculizan a los coches (desde paquetes de cereales a bolas de billar, pasando por cualquier utensilio imaginable), toman cuerpo aumentando la espectacularidad de los escenarios. La velocidad es otro de los elementos destacados, incluyendo cinco niveles diferentes que convierten las carreras en una autén-



ITEMS *Para añadir un poco más de interés se incluyen una serie de iconos (mazos, tenazas, bombas, etc.) que permiten retrasar a los competidores.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

VALORACION

La saga MICROMACHINES ha pasado de los 8 a los 64 bits conservando el espíritu del programa original. con muchas similitudes con la versión para PLAYSTATION, el cartucho de NINTENDO 64 ofrece toda la jugabilidad de la serie combinada con unos magníficos gráficos en tres dimensiones. aunque incorpora una amplia variedad de competiciones, el modo de ocho jugadores es el más entretenido.



MICROMACHINES 64 TURBO

ARCADE

Megas	96
Jugadores	1-8
Vidas	3
Fases	48 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Hasta 8 jugadores

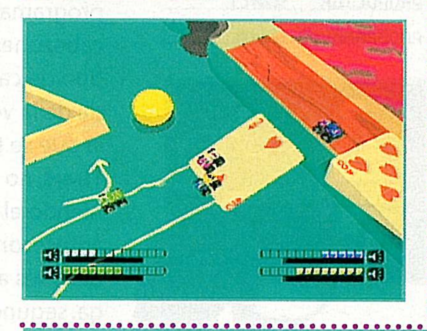
El modo más divertido del programa es el que permite la participación simultánea de hasta ocho jugadores divididos en equipos de dos. Cada equipo se controla con un mando, ya que mientras los botones sirven para uno de los vehículos, el pad direccional controla el otro. Este sistema también es válido para que participen cuatro jugadores con dos mandos. Sólo se controla la dirección y el frenado.



Circuitos

Los 48 escenarios convierten todo tipo de superficies en un auténtico circuito de carreras. Una mesa de cocina, un pupitre o una mesa de billar son sólo algunos de los ambientes en los que se desarrolla este espectacular programa.







Vehículos

La variedad de vehículos es una de las características del programa. Se incluyen desde camionetas de helados hasta tanques, pasando por lanchas motoras.



tica locura. Lógicamente es con la versión de ***PlayStation*** con la que presenta una mayor similitud, que se deja notar hasta en el original sistema de menús. En el mismo, uno o más coches se desplazan por un circuito en el que las diferentes casetas representan la gran variedad de opciones. Así, pueden disputarse desde carreras contrarreloj, hasta competiciones con otros jugadores o con la máquina, utilizando un sistema de eliminatorias o de liguilla. Otro de los elementos fundamentales en la popularidad de la saga fue la incorporación de ocho jugadores simultáneos incluida en la segunda de las tres entregas que vieron la luz para ***Mega Drive***, concretamente en Micromachines 2 Turbo Tournament. Este aspecto también ha sido afortunadamente recogido en el cartucho para ***Nintendo 64***, gracias al control con un mismo mando de dos vehículos diferentes.

CHIP & CE



El título de CODEMASTERS ha conseguido llegar desde los 8 bits a los 64, dejando sus señas de identiidad en los 16 y en los 32 bits.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90 — El programa, tal y como ocurriera en la versión para PlayStation, lleva las tres dimensiones a un juego inicialmente creado para 2D. El resultado es magnífico, a lo que se une la originalidad de los escenarios.	89 — A diferencia de lo que ocurre en la mayoría de juegos de conducción, la música está presente durante el desarrollo de las carreras. La adaptación de las melodías a cada circuito es una de las claves de su éxito.	88 — Los sonidos de los diferentes motores se unen a una amplia gama de sonidos en este apartado del juego. A ellos se unen las breves frases de los personajes al ser elegidos como pilotos.	95 — Toda la jugabilidad de la saga Micromachines se encuentra recogida en esta versión. La variedad de coches, de circuitos y sobre todo de competiciones hace que este apartado no tenga desperdicio.	 91 + El modo de ocho jugadores simultáneos. - La tardanza en llegar a los 64 bits.



Un golpe GANADOR

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

La ***atractiva*** tenista rusa que tantas y tantas pasiones levanta por el mundo, y no precisamente por su juego, da nombre a la tercera parte de uno de los ***clásicos*** del deporte de la raqueta que se caracteriza por llevar el tenis a los lugares más insospechados. ***Jugabilidad*** y sentido del humor en un solo programa

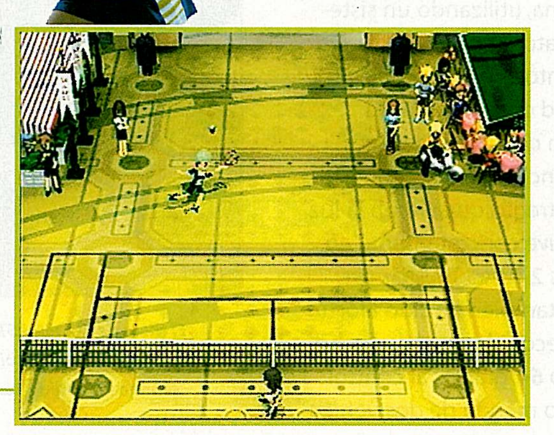
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO



Hace mucho tiempo desde que Smash Tennis (Family Tennis en su versión nipona), llegó a ***Super Nintendo*** para ofrecer un programa que situaba a jugadores cabezones y paticortos en todo tipo de campos de juego. La llegada de la versión para ***PlayStation***, a la que se tituló Namco Smash Court Tennis, no se hizo esperar, manteniendo el mismo esquema que su antecesor. Casi dos años y medio después aparece la tercera entrega, segunda para ***PlayStation***, en la que se sustituye el nombre de la compañía programadora por el





*La presencia de **Kournikova** es una de las diferencias con la versión japonesa. Además, se han modificado algunas de las opciones y competiciones del juego.*



El entorno que rodea a los campos es uno de los aspectos más destacados del programa. Excepto dos pistas, las restantes tienen superficie dura.



VALORACION

La tercera parte de uno de los clásicos y más exitosos simuladores de tenis para los 16 bits (aunque una simulación muy peculiar), vuelve tras un largo periodo de espera. Aunque el diseño gráfico de los tenistas sea muy inferior al de sus competidores, la originalidad de los escenarios y la jugabilidad hacen que estemos ante uno de los simuladores de tenis más divertidos del mercado.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH...

DEPORTIVO

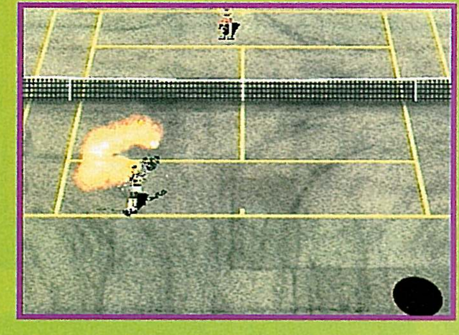
CD ROM

Jugadores	1-4 MULTITAP
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+DIGITAL
Grabar Partida	MEMORY CARD

Modo Torneo

El objetivo de esta modalidad consiste en escalar puestos en la clasificación de tenistas. Para ello existen dos tipos de torneos (callejeros y *Grand Slam*), con los que se consiguen puntos y determinados poderes, como golpes más potentes.







de la tenista de moda: **Anna Kournikova**. Su aparición en el juego, aparte de la carátula, se centra en una larga *intro* en la que se ofrecen imágenes reales y se aprovecha para hacer un poco de publicidad de las marcas que firman su atuendo, así como del resto de su material deportivo. Además, entre los 25 jugadores incluidos, sólamente el que representa a la esbelta tenista no es fruto de la imaginación de los programadores. Con respecto a **Kournikova**, hay que señalar que no participó en la versión japonesa, a la que se tituló SMASH COURT 2. Sin embargo, esta no es la única diferencia con el programa europeo, ya que cambian algunos modos de juego. Así, desaparece el modo historia, en el

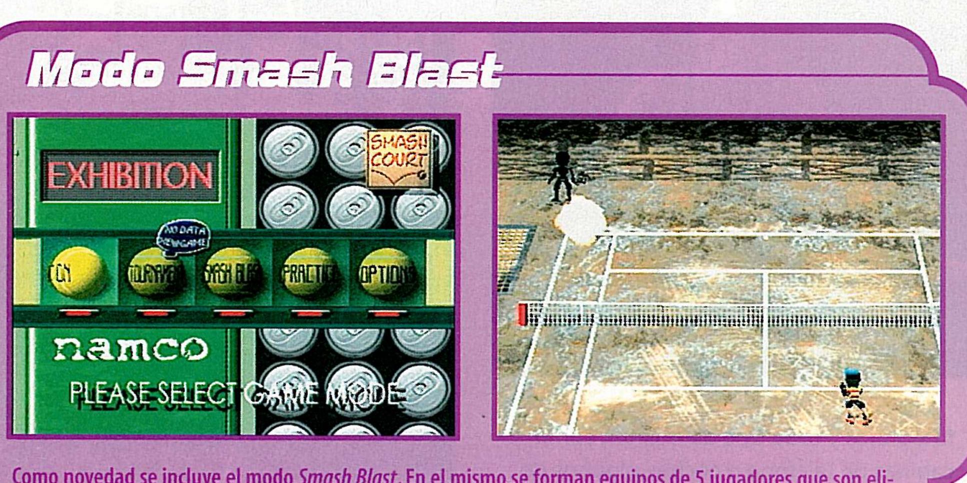
Intro



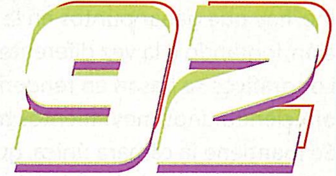
La *intro* ofrece imágenes reales de **Kournikova**, y no desaprovecha la ocasión para hacer publicidad de las marcas deportivas utilizadas por la joven tenista.



Modo Smash Blast

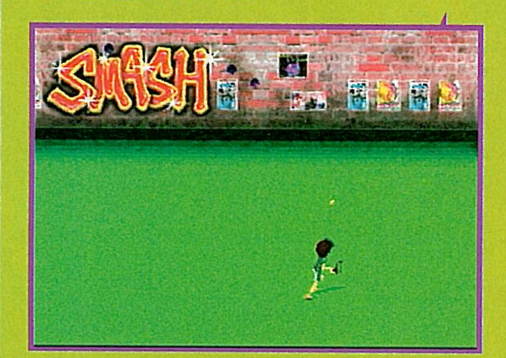


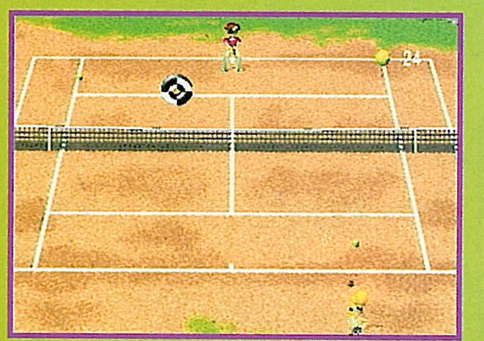
Como novedad se incluye el modo *Smash Blast*. En el mismo se forman equipos de 5 jugadores que son eliminados cuando son achicharrados por la explosión de la bola, que se produce cuando la pelota bota dos veces en el mismo campo o cuando se termina un tiempo fijado. No puede jugarse contra la computadora.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	94	95	93	92
La sencillez de los personajes se compensa con su movilidad y con los impresionantes escenarios que rodean las diferentes pistas de juego. Algunos de los escenarios presentan elementos móviles, y otros interactivos.	Los diversos escenarios permiten que la música tenga un papel más importante de lo que suele ser habitual en este tipo de simuladores. Las melodías acompañan durante los partidos adaptándose al entorno.	Al tradicional tanteo se añade una impresionante sucesión de sonidos. Desde los emitidos por los elementos móviles hasta el sonido de las pelotas al impactar con diferentes materiales han sido cuidados al máximo.	Los movimientos de cámara permiten seguir perfectamente el juego. Además, el control es muy sencillo, permitiendo realizar una aceptable relación de golpes.	 + La espectacularidad de los escenarios recogidos. − El modo smash blast podría incluirse para un solo jugador.



Práctica

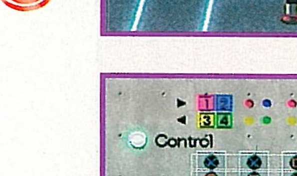




Junto al tradicional sistema de práctica, se incluye la posibilidad de poner a prueba nuestros reflejos en una especie de frontenis que sólo incluye una pared.

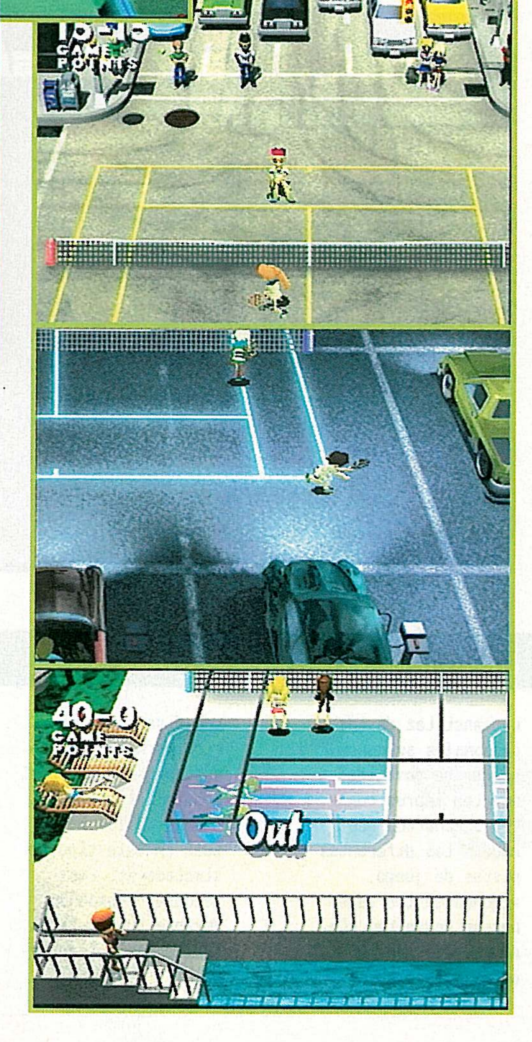
El diseño de los tenistas es muy sencillo, presentando unas medidas totalmente desproporcionadas. **Kournikova** es la única jugadora real.











que había que buscar a varios jugadores escondidos, existiendo la posibilidad de comprar diferentes objetos. Este modo ha sido sustituido por el denominado *Smash Blast*, en el que, con un número mínimo de dos jugadores, se emplean bolas explosivas. Por otra parte aparece un modo práctica, en el que se hace una aproximación al frontenis, y un modo torneo. En este último, hay que ganar puntos en la clasificación, logrando a la vez diferentes poderes. Los gráficos se basan en renderizaciones, ofreciendo unos movimientos muy suaves. Se mantiene la cámara única, que se desplaza en función de la situación de la pelota, ofreciendo la impresionante variedad de elementos que rodean las pistas. Entre estos elementos pueden verse a ciclistas, fotógrafos y todo tipo de objetos, como cabinas de teléfono o coches, algunos de ellos móviles. Estos componen el decorado de los 10 escenarios que recrean desde un parque de atracciones a una calle de **Londres**, a los que se unen los otros cuatro campos, de corte formal, que reflejan los torneos del *Grand Slam*. El sencillo control permite un tenis muy dinámico, a los que se une la posibilidad de actuar sobre algunos de los elementos que rodean el juego. En cuanto a las diferencias con la anterior entrega, hay que citar el aumento de 4 campos y la desaparición del modo que permitía enfrentarse con los rivales para ganar diferentes objetos con los que adornar una pista. En resumen, un tenis tan atractivo como la **Kournikova**. **CHIP & CE**



Web: www.i-man.es

Solo hay un sitio donde encontrar la variedad y cantidad que buscas, sin problemas de Stock, somos especialistas en accesorios para consola, disponemos de mas de 1.000 titulos en alquiler y mercado de segunda mano...

PS TWING Turbo
El volante definitivo
- Doble Vibracion
- Freno de mano
- Cambio de marchas







- NTSC-PAL compatible
- Sin instalacion
- Sin perder la garantia
- Cientos de trucos
- Visualizador grafico
- Gestor Memory Card



Ahora con 2M de RAM



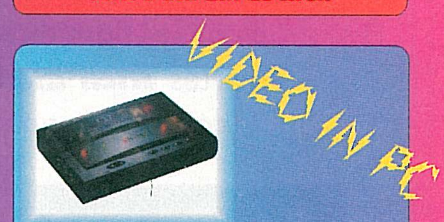


24 M

EL TAMAÑO SI IMPORTA



Doble Stick Profesional
Botones de recreativa
Auto-Fire & Slow Motion
En exclusiva para I-MAN



- Conecta la consola al monitor de PC
- Entradas multiples
- Control OSD en pantalla
- Compatible VIDEO / DVD NTSC-PAL

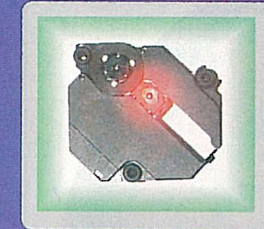




CD-R
Siempre el mejor PRECIO



DIFERENCIATE



VARIOS COLORES

Nuevos modelos
Todos los meses
Visita nuestra WEB

No rechazamos ninguna maquina en nuestro taller, reparamos lectores, puertos de mando & memory, fuentes de alimentacion, etc...

Tienes tienda? Llamanos!!!











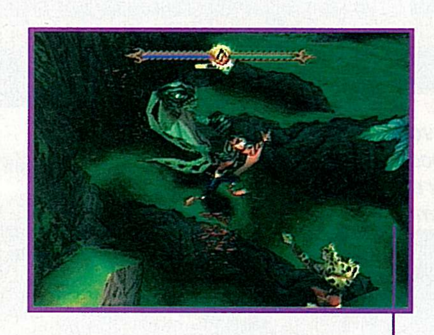

Tel. 93 443 85 97 Fax. 93 443 80 06
C/ Parlamento, 31 08015 Barcelona

El rey PELEON

T'ai Fu: Wrath of the Tiger

Una vieja ***leyenda*** china ha servido de punto de partida a DREAMWORKS INT. para producir una original ***simbiosis*** de plataforma 3D y *beat´em-up* con un tigre experto en artes ***marciales*** como protagonista.

Desde que fuera presentado a la prensa el pasado año en **Dublín**, DREAMWORKS INTERACTIVE ha tardado lo suyo en dar los últimos retoques a **T´ai Fu: Wrath of the Tiger**, un peculiar *beat´em-up* para ***PlayStation*** en el que el héroe es un tigre y los villanos no son macarras de barrio, sino cobras, mandriles y leopardos. Tomando como origen un genuíno cuento chino (y eso va sin segundas), la productora de **Spielberg**, **Katzenberg** y **Geffen** ha aunado un género tan viejo como es la lucha con lo último en entornos 3D, como la utilización de la tecnología *Morph-X* (responsable de la sorprendente animación del T-Rex de Jurassic Park: El Mundo Perdido de ***PSX***). El resultado es un juego divertido, no muy excesivamente llamativo a nivel visual, pero que gracias a determinados elementos, como los *combos* y las llaves especiales que ejecuta el protagonista, se hace bastante atractivo a ojos de los amantes de la lucha más clásica. Como en el caso del Ninja de CORE, algunos usuarios podrán tachar de repetitiva la mecánica de **T´ai Fu** (si bien es cierto que el desarrollo es siempre el mismo: avanzar, aparecen dos o tres malos, los liquidas y sigues adelante…), pero la carga «plataformesca» de algunos escenarios y el aprendizaje de nuevas técnicas a cargo de las enseñanzas del Maestro Mantis y otros personajes secundarios, logran salvar de la monotonía a esta fábula de animales antropomórficos (poseen rasgos humanos, como andar y luchar a dos patas), que podría pasar por una serie **Disney** de no ser por las continuas palizas a las que somete T´ai a sus enemigos. Técnicamente el juego es bastante bueno, destacando la animación de los personajes, y los escenarios (en especial los bosques), que están cargados de detalles. El único problema radica en la imposibilidad de cambiar de cámara, como suele ser



Los enemigos de ***T´ai Fu Wrath of the Tiger*** *se cuentan entre lo más granado de la selva… Cobras, monos, leopardos, plantas carnívoras... Acabar con ellos no será tarea fácil.*






FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	DREAMWORKS INT.



MAESTRO MANTIS *Es el responsable de enseñar a T´ai nuevas técnicas de combate a lo largo del juego, tanto de factura propia como basadas en otros animales.*

VALORACION

Aún sin ser tan espectacular como Parque Jurásico el Mundo Perdido, ni tan rápido y adictivo como Pequeños Guerreros, T´ai Fu es uno de los mejores beat´em-up tipo Double Dragon que se pueden adquirir hoy en día para PlayStation. Sólo tres cosas le alejan de ser un título excepcional: la imposibilidad de elegir cámara, una vista más cercana que agrande el tamaño de los personajes y la incorporación de otro jugador simultáneo. A pesar de ello, es un buen juego, repetitivo, pero divertido.

T´AI FU: WRATH OF THE TIG

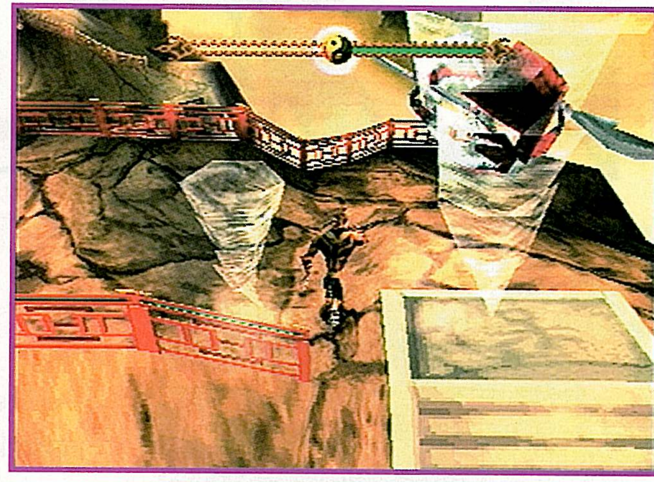
PLATAFORMAS 3D/BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

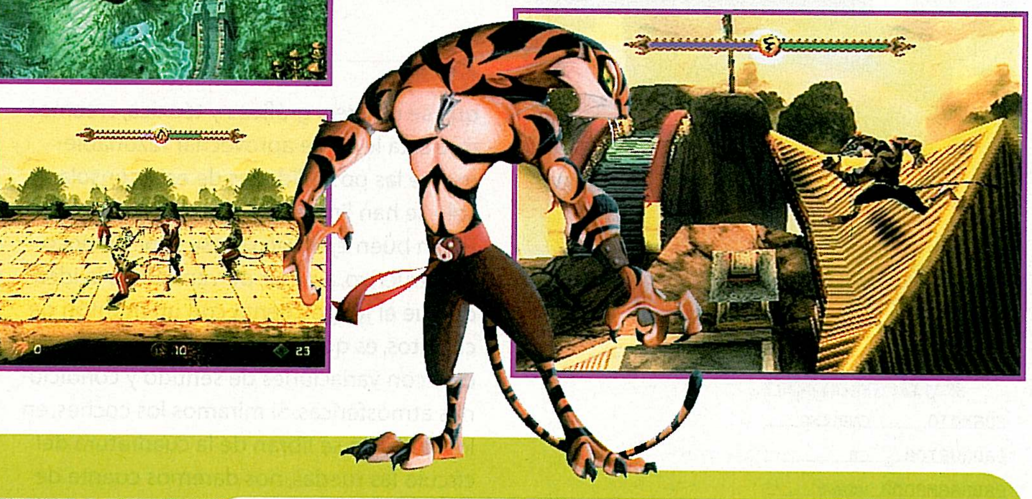


COBRA LO TUYO, MALDITA

Los enemigos que más se prodigan en el juego son sin duda las serpientes. Las encontrarás de todo tipo, desde pequeñas y escurridizas hasta grandes cobras.







habitual y necesario en todos los plataformas 3D, ofreciendo al juego en algunos casos una visión algo forzada que obliga al jugador a adivinar la distribución de algunas plataformas (con la consiguiente pérdida de vidas). Por lo demás, **T´ai Fu** logra responder a las expectativas, bastante altas, viniendo de los creadores de Parque Jurásico: El Mundo Perdido o Pequeños Guerreros. Como en el caso de éste último, o en el del Ninja de CORE, **T´ai Fu Wrath of the Tiger** no será una obra maestra, pero al menos es divertido, largo y ofrece buenos detalles. **NEMESIS**

Despierta el tigre que hay en ti









Los sucesivos encuentros con el maestro de T´ai, un viejo macho de Mantis Religiosa, y otros personajes secundarios, como el rey de los Leopardos, permitirán al felino protagonista aprender nuevas y demoledoras técnicas de lucha. Desde nuevos movimientos para sortear obstáculos hasta magias superdestructivas capaces de acabar con todos los rivales de la pantalla. Eso sí, la mejor arma de T´ai seguirá siendo su capacidad para ejecutar combos sobre el cuerpo de sus enemigos.

ER

GRAFICOS 89

Aunque el lejano punto de vista desperdicia el gran trabajo de animación de los personajes, el juego presenta en general un impecable aspecto gráfico, en especial por los cuidados escenarios, como los bosques.

MUSICA 90

La china milenaria se funde con la cultura del tecno en una banda sonora de gran calidad. Durante el juego se diluye (quizás demasiado para nuestro gusto) entre tanto FX, pero en la intro da buena prueba de su calidad.

SONIDO FX 90

El sonido de los puñetazos resuena tan contundente como el de las películas de Bud Spencer y Terence Hill. Multitud de diálogos digitalizados durante el juego (aunque por desgracia en inglés y sin ningún subtítulo).

JUGABILIDAD 87

La excelente idea de los combos y de adquirir nuevas técnicas de lucha durante el juego se ve lastrada por una mecánica algo repetitiva y la imposibilidad de elegir cámara. Eso sí, el juego es bastante divertido.

GLOBAL



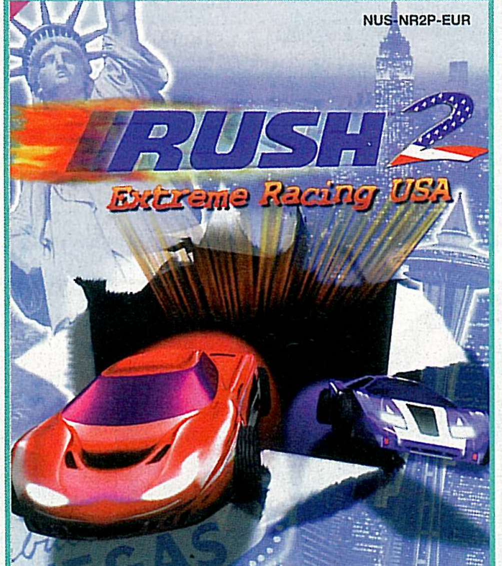
+ La capacidad del «prota» para encadenar combos.
- La injustificada ausencia de cualquier tipo de subtítulos.



EXCESO sin receso

Rush 2

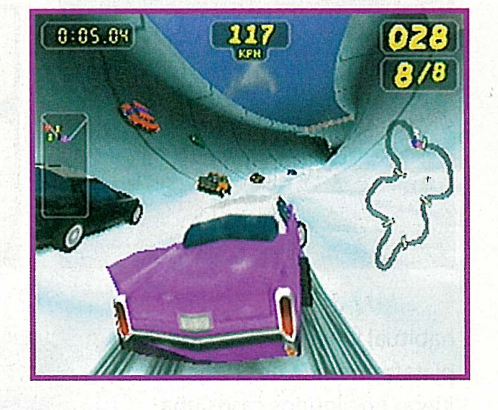
Los incondicionales de la **divertida** y trepidante recreativa de Midway quedaron un tanto desengañados con la **primera** entrega de este título para Nintendo 64. Es posible que Rush 2 les quite el **mal** sabor de boca... pero sólo un poco.



SUPER Information

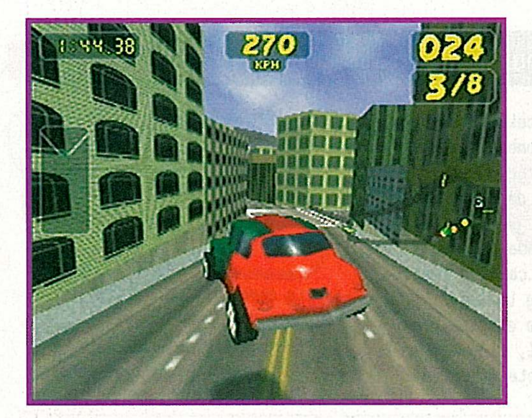
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	MIDWAY

Aunque persista en su exagerada y tremendista concepción del mundillo de las carreras, **Rush 2** supone un pequeño salto de calidad en algunos de los aspectos más débiles de su antecesor. Para buena parte de los conocedores de la recreativa, San Francisco Rush para ***Nintendo 64*** era una mala copia de una máquina divertida pero sin demasiada historia. Nadie podría negarle que su planteamiento gráfico era alegre, pero también resultaba innegable que sus coches y escenarios eran de lo más flojo que hemos visto. Aunque **Rush 2** sea algo superior a su antecesor en todo lo que se refiere a gráficos y técnica, creemos que está lejos de aprovechar razonablemente las posibilidades de esta consola y sólo se han limitado a cumplir el expediente. Un buen ejemplo de ese espíritu poco constructivo, a pesar de vendernos la idea de que el juego cuenta con un montón de circuitos, es que en realidad se trata de diez con variaciones de sentido y condiciones atmosféricas. Si miramos los coches, en los que sólo se libran de la cuadratura del círculo las ruedas, nos daremos cuenta de





Cualquiera de las tomas del juego nos permitirá seguir la acción sin problemas, aunque os recomendaremos las externas. Como en otros títulos, con las interiores es más difícil calcular las distancias.



VALORACION

Aunque han mejorado algunos aspectos con respecto a la anterior entrega, Rush 2 sigue siendo un juego peculiar en su concepción pero sin mucha garra. Estéticamente es un poco raro, los coches son bastante mazacotes y más bien horrorosos, y los escenarios, aunque muy trabajados, parecen de la primera época de Nintendo 64. Como ya va siendo hora de que los que programan para esta consola logren unos resultados, por lo menos, parecidos a los de PlayStation, no vamos a pasar por alto los fallos e insuficiencias de Rush 2.

RUSH 2

ARCADE-CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-2
Coches	15
Circuitos	11
Continuaciones	SEGUN PUNTOS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Al que el dos se lo dé...

que SAN FRANCISCO RUSH se lo bendiga. Viendo el resultado final parece que ni el santo que da nombre a la ciudad ha querido mojarse las manos. Aunque se han incluido algunas mejoras y novedades, la verdad es que este **RUSH 2** es bastante flojito y muy parecido a todo lo anterior.

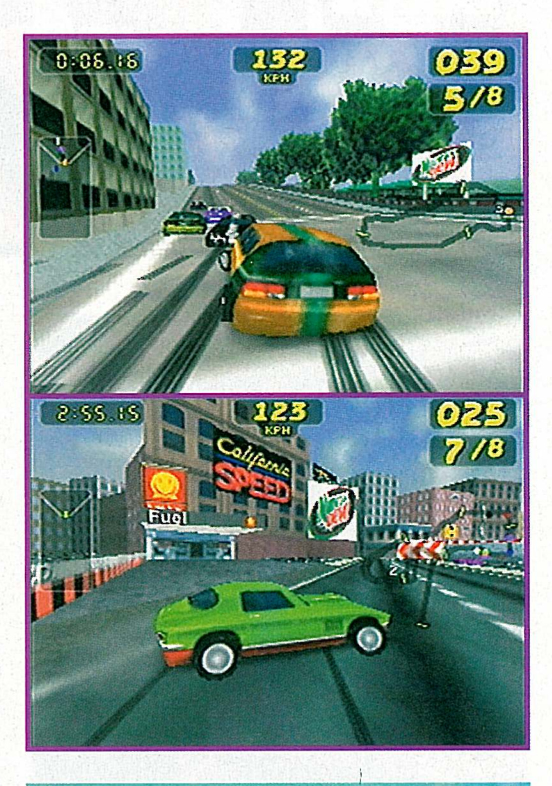








Decorar el coche, hacer piruetas, dos jugadores y las nuevas ciudades, son otros alicientes del juego.



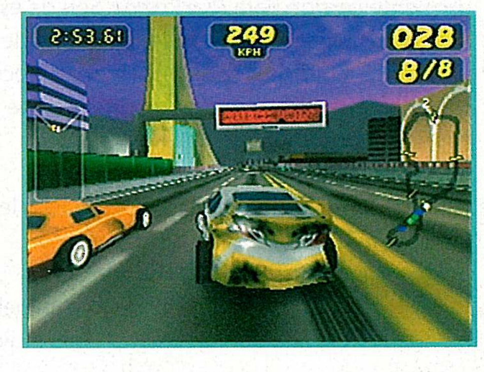






su escaso afán por superarse. Alguno pensará que han descuidado un poco estos temas por fiarlo todo a una gran jugabilidad pero, por desgracia, no es más que un juego entretenidillo que no encandilará ni a los puristas ni a los acérrimos de los *arcades*. A los primeros les sobrarán sus abundantes frivolidades y los segundos echarán de menos un poco más de la garra exigible a un arcade.

DE LUCAR



GRAFICOS 85

Aunque se han esforzado bastante en mejorar todo el tema gráfico y es mucho más completo que su antecesor, su peculiarísimo diseño sigue sin convencernos. Los coches, entre otras cosas, son bastante feos.

MUSICA 75

La diversidad de temas sólo ha servido para hacer un poco más variada y llevadera una inapropiada banda sonora. Pobre, poco imaginativa y muy reiterativa en ritmos, esta selección musical es muy mediocre.

SONIDO FX 75

Tan pobres y elementales como las músicas. Nada reales, nada convincentes y prácticamente iguales a los de la entrega anterior.

JUGABILIDAD 75

El amplio número de circuitos y el complejo diseño de los mismos harán que estés entretenido durante algún tiempo, pero no deja de ser un juego demasiado simplón y con un planteamiento sin demasiada historia.

GLOBAL



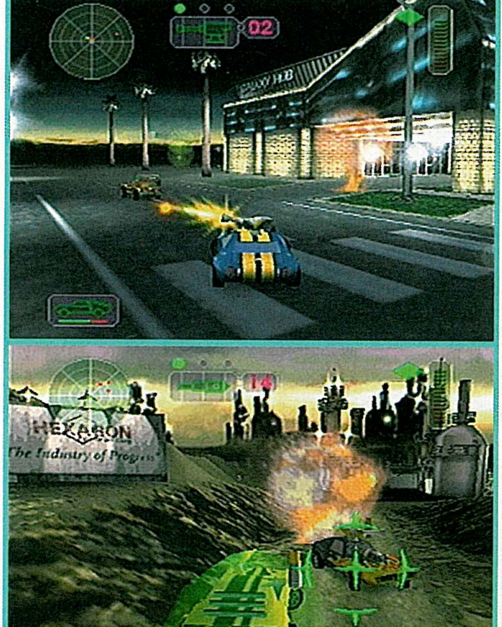


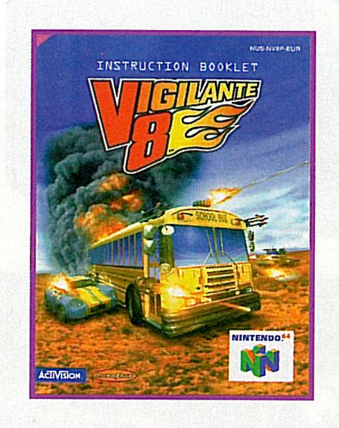
\+ Es entretenidillo y lo puede jugar cualquiera.

\- Repite fallos y no mejora en mucho lo ya visto.

El VIGILANTE pocho

Como Nintendo 64 no tiene ningún **representante** válido de este **género** en su catálogo, es posible que esta versión de Vigilante 8 pueda tentar a los usuarios. Es **inferior** a la de PlayStation pero está bastante bien.

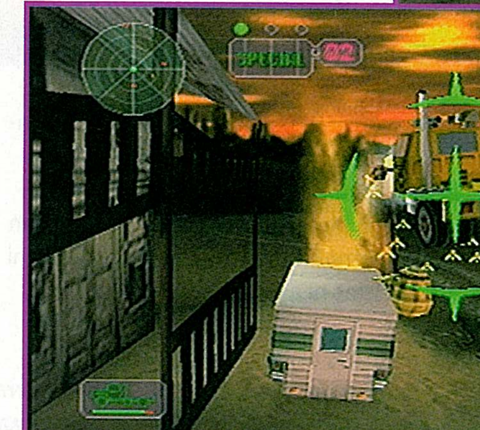








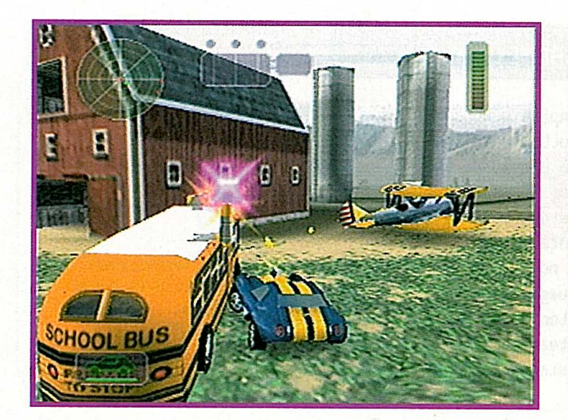
Esta inesperada entrega para **NINTENDO 64** del juego de ACTIVISION **VIGILANTE 8** llega a **España** con un sigilo parecido al de la excelente versión para ***PLAYSTATION***. Son de esas cosas que nunca podremos llegar a entender, pero como en lo que va de año ya nos ha ocurrido con otro par de títulos, tendremos que suponer que se trata de una nueva política informativa de las compañías. Para los que conozcan este título por la versión de ***PSX***, les diremos que se trata del mismo juego con algunos cambios a nivel gráfico, pequeñas variaciones en la mecánica de juego y un pelín menos de velocidad en los coches y sus movi-



*Con el cartucho de ampliación de memoria de **NINTENDO 64** los coches tienen un aspecto realmente impecable. Sin él la verdad es que hay una gran diferencia.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	LUXOFLUX



VALORACION

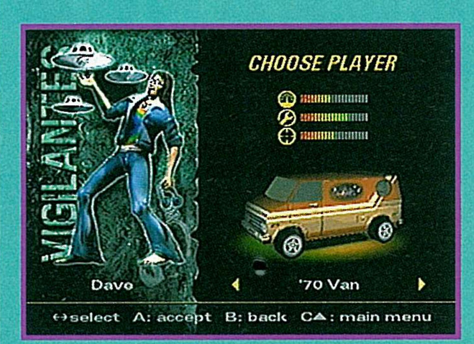
Aunque la ausencia de competidores en este género en NINTENDO 64 podría habernos motivado para darle un poco más de nota a esta versión de VIGILANTE 8, creemos que va siendo hora de que los programadores pongan un poco de más empeño. A pesar de las diferencias entre ambas consolas, los juegos de PLAYSTATION siempre son bastante más completos y debería ser al contrario. Como la excusa de que es más difícil programar para NINTENDO 64 empieza a apestar, hemos decidido no seguir engañándonos más.

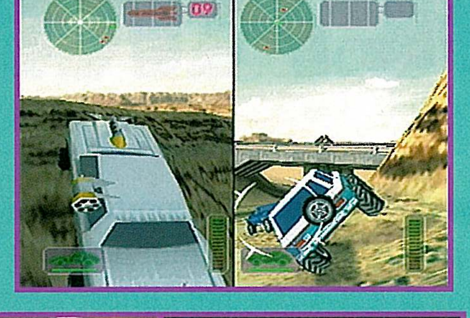
VIGILANTE 8

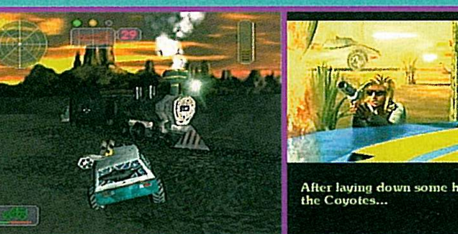
ARCADE

Megas	64
Jugadores	1-2
Escenarios	12
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Cosillas varias







Por si alguno no recuerda bien cómo funcionaba esto, en VIGILANTE 8 hay una serie de personajes secretos que irán apareciendo a medida que completemos las misiones de los protagonistas iniciales del modo *Quest*. También cuenta con un modo para dos jugadores que no está nada mal en calidad y opciones. La pantalla del trenecito es un recordatorio para que no os interpongáis en su camino ni en el del avión.

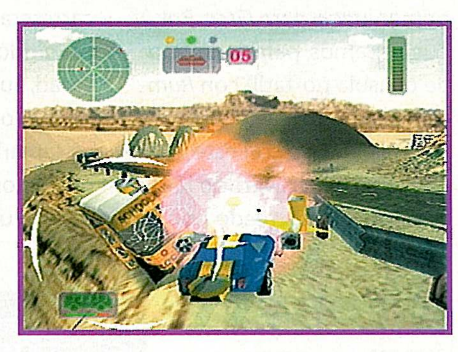


Aunque no hay muchas perspectivas entre las que elegir, la toma interior aporta un mayor realismo a la acción.



Una de los consejos para no caer a las primeras de cambio es no disparar a lo loco. Antes de apretar el gatillo asegúrate de que la mirilla ya ha fijado el objetivo deseado.







mientos. Este último asunto, el cambio de rutinas en el comportamiento de los vehículos, supone una pequeña pérdida de gracia, más bien de garra y, al mismo tiempo, un aumento de la dificultad al no responder con la misma urgencia a nuestras maniobras de ataque y evasión. Con el cartucho de ampliación de memoria este tema apenas se nota, pero sin él la verdad es que canta bastante. Tal vez, para compensar ese pequeño fallo, los programadores han incluido un nuevo modo de juego, *survival*, que hará las delicias de los más hábiles. Podríamos decir lo mismo de las nuevas opciones para dos jugadores simultáneos, que pueden alargar la vida del cartucho, teniendo en cuenta que están bien hechas y tienen algunos elementos extras. Con estos añadidos y su simple pero entretenidísima mecánica de juego, creemos que podréis pasar un buen rato. **DE LUCAR**

GRAFICOS 90
en el modo de alta resolución todo está casi tan bien como en el de PLAYSTATION, pero en el modo normal baja un poco. Aún así han completado un buen trabajo.

MUSICA 75
el paso a cartucho se ha cargado buena parte de la calidad e incluso algunos temas de la extraordinaria banda sonora de PSX. Las que se han salvado han quedado un tanto distorsionadas.

SONIDO FX 84
Tres cuartos de lo mismo aunque con consecuencias mucho menos lamentables. están bien y son competentes, pero muchas de las voces parecen salir de un pozo.

JUGABILIDAD 83
Al perder un poco de dinamismo en los movimientos y la respuesta de los coches, el juego se ha dejado en el camino algo de gracia. A pesar de ello no está del todo mal y se deja jugar.

GLOBAL



\+ es lo mejor que encontraréis en este género en NINTENDO 64.

\- es inferior en gráficos y jugabilidad al de PLAYSTATION.

Echate a TEMBLARRRRR

Top Gear Rally

El mercado de Game Boy está **sufriendo** una importante **revolución** en los últimos meses, y en este sentido, Top Gear Rally protagoniza uno de los **sucesos** más curiosos.

Hasta hace muy poco, escasas personas pensarían que un juego de **GAME BOY COLOR** pudiese hacer algo más que presentar bonitos gráficos con color en pantalla. Los sorprendente es que sólo ha sido necesario un poco de imaginación por parte de los ingenieros de NINTENDO para crear el que, hoy por hoy, es el primer juego para **GAME BOY** (y que sepamos, para todo tipo de consola portátil) con *Rumble Pak*. La puesta de largo del invento ha sido con este **TOP GEAR RALLY**, un divertido juego de conducción creado por KEMCO. Vendrán otros que harán uso de este *hardware*, entre ellos POKEMON PINBALL, un título que promete bastante. Volviendo a **TOP GEAR RALLY**, decir que cuenta con la friolera de 8 circuitos y 16 vehículos (algunos de ellos muy curiosos), aunque en un principio sólo dos de ellos estarán disponibles. El movimiento de la carretera es muy bueno, desplazándose con rapidez y suavidad, aunque en el lado negativo encontramos el escaso tamaño de los vehículos y que éstos sólo aparezcan de uno en uno.

J. C. MAYERICK

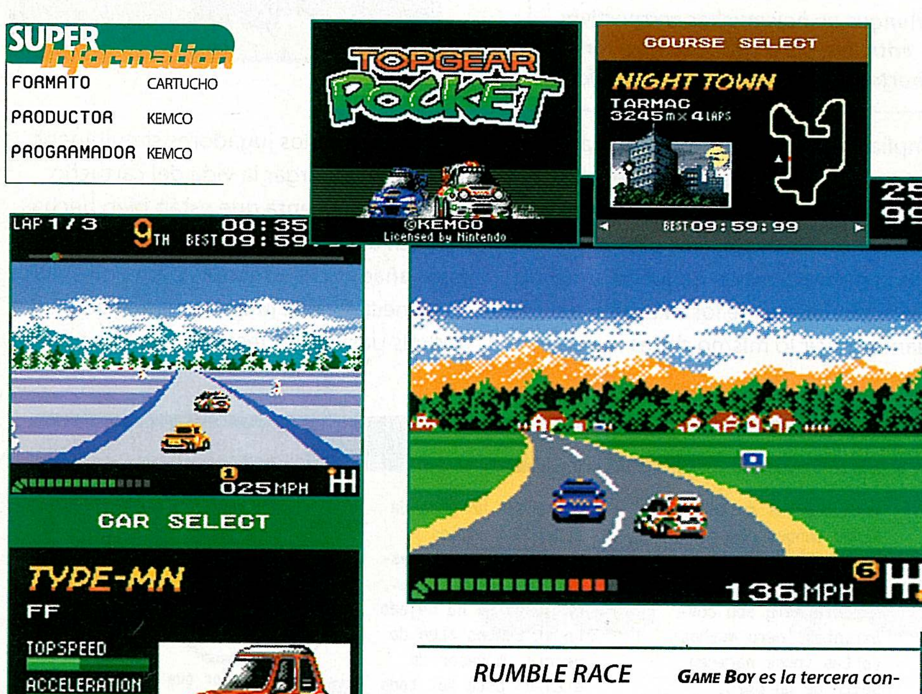


VALORACION

La verdad es que el invento del Rumble Pak en GAME BOY es más que convincente. A partir de ahora, salirse de la carretera o chocar contra otro vehículo dejará de ser un simple suceso visual. A partir de ahora, sentiremos todas esas situaciones, y además con una fuerza considerable. El resultado de este primer título para Game Boy con Rumble Pak es notable. ¿Qué más nos deparará el futuro?

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KEMCO
PROGRAMADOR	KEMCO



RUMBLE RACE *GAME BOY es la tercera consola que hace uso de la vibración en sus juegos. La novedad, en este caso, es que el Rumble Pak se integra en el propio cartucho.*

TOP GEAR RALLY



CONDUCCION

Megas	8
Jugadores	1
Circuitos	8
Vehículos	16
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 80

Aunque todos los circuitos son básicamente idénticos, es justo reconocer el excelente movimiento de la carretera, así como el simpático diseño de los vehículos, desde minis a la típica furgoneta americana.

MUSICA — 78

Escasas músicas durante el juego para impedir que éstas interfieran con los efectos de sonido del juego. Al fin y al cabo, GAME BOY no está muy bien preparada para hacer las dos cosas a la vez.

SONIDO FX — 80

La verdad sea dicha, el sonido no es el fuerte de este programa, aunque TOP GEAR RALLY cuenta con un sonido inédito hasta ahora: la vibración del Rumble Pak. Un curioso zumbido que nos avisará cuando las cosas vayan mal.

JUGABILIDAD — 90

Al final, TOP GEAR RALLY acaba siendo un juego realmente divertido, y todo ello gracias a la sapiencia de sus creadores, que han administrado a la perfección los recursos de que disponían: 16 vehículos y 8 circuitos.

GLOBAL



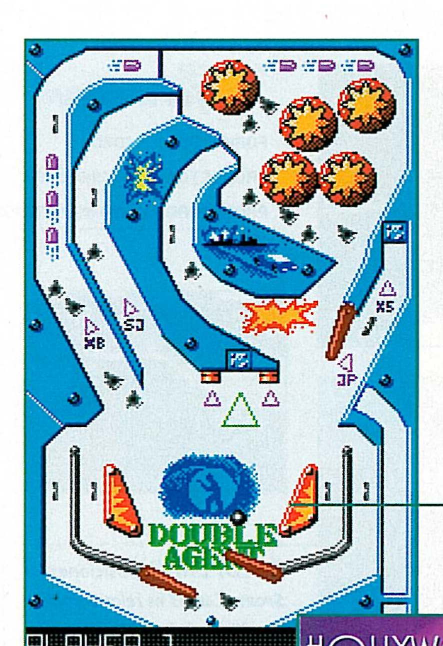
+ El Rumble Pak, aunque sólo sea por la novedad que supone.

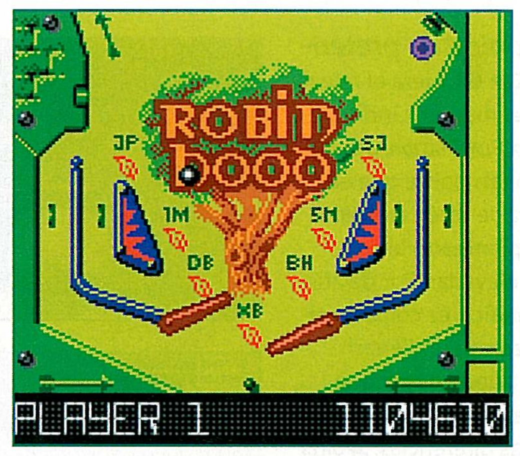
− El tamaño de los vehículos y la extrema dificultad del juego.

Esto es HOLLYWOOD

Hollywood Pinball

Si eres un apasionado de los pinball, es muy **posible** que esta ***última*** producción de Tarantula te llegue al corazón. No esperes encontrar nada excepcional, pero sí un título divertido sin más.





TABLEROS *Buenos gráficos, buenos movimientos, pero a la hora de la verdad, los tableros son algo sencillos.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	TARANTULA



Desde que que comentamos hace unos años el genial Pinball Fantasies, los *pinball* no se han prodigado en exceso en la portátil de NINTENDO. Por ello, siempre es bienvenido un juego como **Hollywood Pinball**, que sin aportar demasiadas innovaciones al género, sí ofrece al menos una buena variedad de tableros con los que jugar. Siete tableros para siete temas diferentes, todos ellos «parodiando» exitosos títulos «Hollywoodianos». Técnicamente hay que destacar la suavidad del *scroll* y el movimiento, más o menos real, de la bola. En el lado negativo nos encontramos con la extrema sencillez de los diferentes tableros y la inexplicable ausencia de *SRAM* para el almacenamiento de las puntuaciones. De nada servirá que te hagas millones de puntos. La próxima vez que enciendas la consola, éstos se habrán volatilizado.

J. C. MAYERICK

VALORACION

Llegar a pasar un buen rato con HOLLYWOOD PINBALL es relativamente sencillo, y más aún si se siente cierto afecto por este tipo de juegos. La presencia de siete tableros diferentes es realmente interesante, pero no entendemos que un pinball sea incapaz de almacenar las puntuaciones de los jugadores. Así, han eliminado uno de sus mayores alicientes.

HOLLYWOOD PINBALL



PINBALL

Megas	8
Jugadores	1
Bolas	3
Tableros	7
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 81

Ante todo, HOLLYWOOD PINBALL ofrece unos tableros variados en su configuración y llenos de color. De lo que no estamos muy seguros es de que los elementos que los conforman cuenten con una calidad muy elevada.

MUSICA — 70

En la pantalla de selección de nivel hay una opción, muy grande por cierto, que permite desactivar la música. Esto, más o menos, lo dice todo. Las músicas que oirás si no las desactivas, son melodías clásicas.

SONIDO FX — 75

Mucho sonido de rebote, campanitas por aquí, clics por allá, pero a la hora de la verdad, los efectos no están ni mucho menos logrados. Sirven para dar ambiente, eso sí, que finalmente es el objetivo principal.

JUGABILIDAD — 83

Al final, como suele ocurrir con este tipo de juegos, HOLLYWOOD PINBALL acaba siendo un juego muy divertido, sobre todo cuando se conocen los bonus de cada tablero. Lástima que no se almacenen records.

GLOBAL



+ el número de tableros y el movimiento bastante logrado de la bola.

- es imperdonable que un juego tipo pinball no almacene los records.



Intento FALLIDO

Sport Cars GT



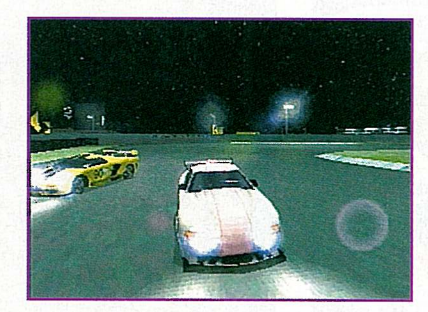
Es posible que, como dicen en Electronic Arts, la **versión** para PC de Sports Car GT sea la **bomba...** pero esta entrega para PlayStation, más que un bombazo, es casi un **petardo** y con muy poca mecha.

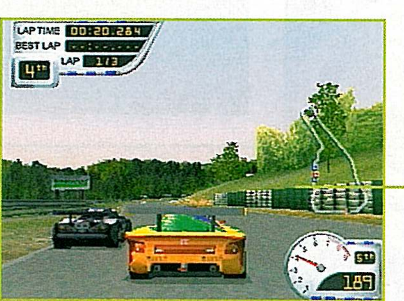
Electronic Arts pretendía que **Sports Car GT** fuera el relevo de Gran Turismo, el monarca indiscutible del género en ***PlayStation***, pero el resultado ha sido tan pobre que es posible que ahora se estén arrepintiendo de haber planteado unas expectativas tan elevadas. Por decirlo de una manera gráfica, es como comparar un Seat Ibiza con un Ferrari Maranello: nadie puede negar que ambos son coches, pero nadie podría negar tampoco las diferencias. **Sports Car GT** es una producción mucho más modesta y simplona, que no roza ni de lejos los niveles de calidad gráfica y técnica ni la amplísima oferta de vehículos, circuitos y modos de juego de Gran Turismo. Aunque no hay nada en **Sports Car GT** que esté tan mal hecho como para decir que es un horror, tampoco hallaréis nada en él para poder quitaros la sensación de estar ante un juego programado deprisa y corriendo, y sin prestar atención a las mínimas exigencias creadas por la fuerte competencia existente en este género en ***PlayStation***. **Sports Car GT** es vistosillo en lo gráfico, limitadito en lo técnico y entretenidillo en cuanto a lo que se refiere a jugabilidad. Con esas cualidades tan contadas y la tremenda





*SIN MUCHA GARRA y con unos movimientos brusquetes, **Sports Car GT** parece un juego hecho a toda prisa.*



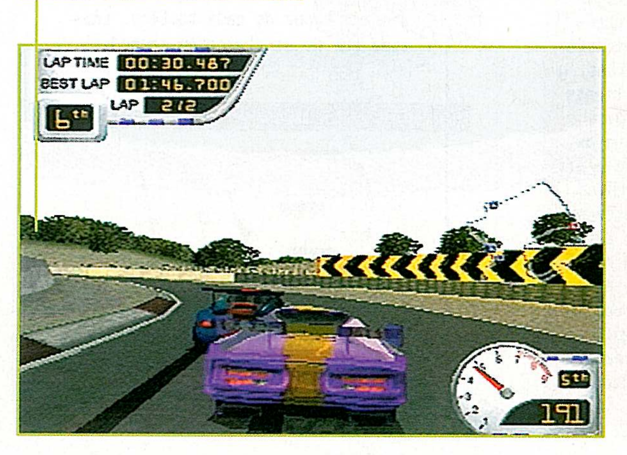


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	WESTWOOD STUDIOS

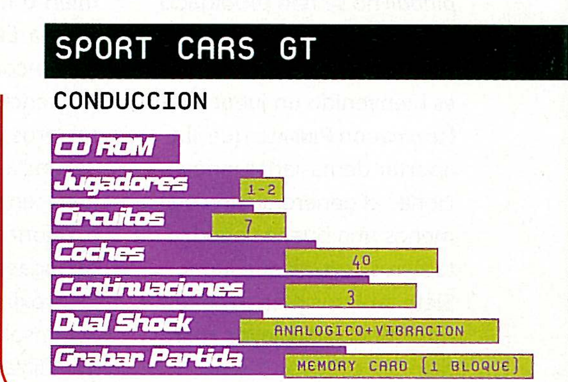
*RECUPERAR posiciones en **Sports Car GT** es relativamente sencillo en los circuitos con curvas. En los giros nuestros rivales son más precavidos que una abuela con la sal.*





VALORACION

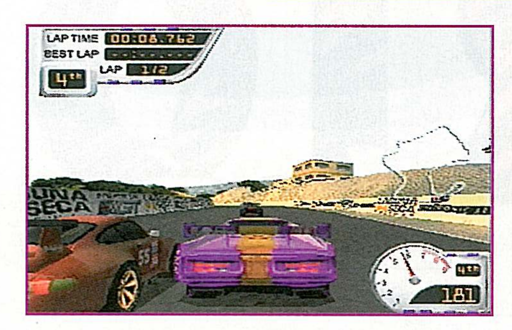
EA ha dado grandes juegos de conducción a PlayStation, pero Sports Car GT no va a ser uno de ellos. Resulta extraño que un título tan poco competitivo y con tantas lagunas haya logrado pasar el corte de los expertos testeadores de EA. No se puede destacar nada sobresaliente pero tampoco criticar cosas terriblemente mal hechas.



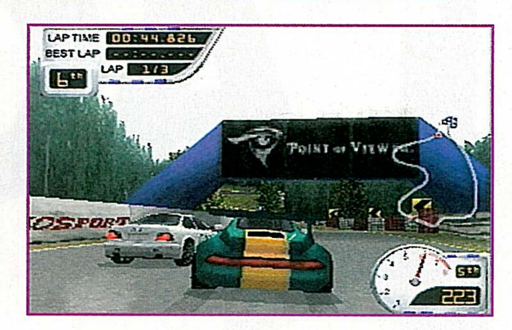
SPORT CARS GT

CONDUCCION

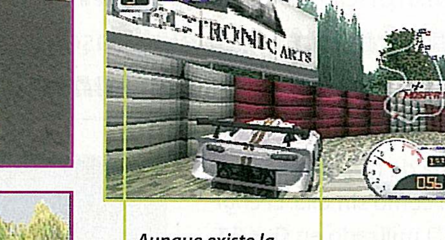
CD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	7
Coches	40
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



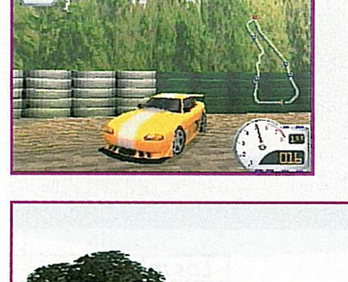








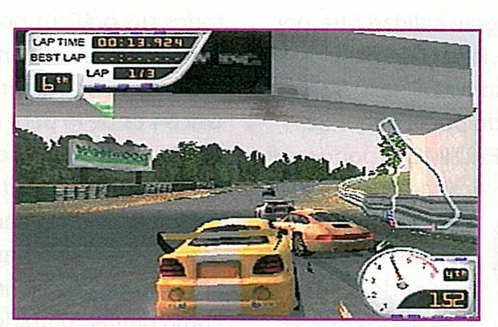
Aunque existe la opción de jugar con daños, los efectos son bastante pobres y limitados.



limitación de contar sólo con tres modos de juego, incluyendo el de para dos jugadores simultáneos, no deberían haberse planteado la pretenciosa comparación con GRAN TURISMO.

Por mucho que los dos aborden temas parecidos, el planteamiento de uno es lo más grande que hemos visto, y el de este SPORTS CAR GT es lo que ya tenemos más que visto.

DE LUCAR



Poténcialos



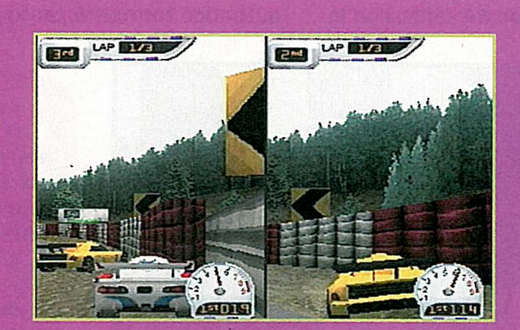


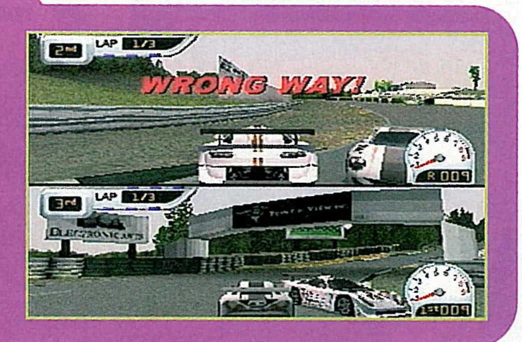
Para tener opciones de estar en cabeza en las categorías más avanzadas de competición no tendremos más remedio que mejorar el coche.



Dos Jugadores

El modo para dos jugadores simultáneos de SPORTS CAR GT es bastante completito en cuanto a opciones y puede daros algunas horas más de juego. Lo único que le podemos criticar es que sus movimientos sean aún más bruscos que en el modo individual. Tampoco le habrían venido nada mal unos cuantos circuitos propios.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
75	82	85	75	75
Aunque los coches no están del todo mal, los movimientos son bastante bruscos y el número de recorridos es insuficiente para un juego con tan pocos modos de juego.	Unas cuantas cancioncillas simplonas, de ritmos variados y abundante orquestación que te entretendrán durante las carreras, pero que no creemos que acabes tarareando.	Acordes con el resto del juego. Al igual que en el apartado gráfico, se ha buscado el mayor realismo posible, pero tampoco han andado muy finos y no dejan de ser la mar de normalitos.	Desde la primera partida tendrás la sensación de que está algo anticuado y que sus modos de juego son escasos para un juego con tan pocos circuitos. Es entretenidillo pero muy flojo si lo comparamos con la oferta actual en este género.	+ Algunos circuitos son entretenidos con coches potentes. − Pocos modos de juego y muy pocos circuitos y más bien discretitos.

El LAGARTO de Jaén



«El bicho que picó al tren». Al fin, el reptil más famoso del mundo lúdico hace aparición en Nintendo 64. La **diferencia** con la versión PlayStation es **preocupante**, tanto por el retraso de más de un año con respecto a la versión PSX como por su **infame** calidad general.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	REALTIME ASSOC

Más de un año separan las versiones de **Gex 64** para NINTENDO y Gex 3D, la versión aparecida para ***PlayStation***, hecho que sería perfectamente excusable si al menos CRYSTAL DYNAMICS (o REALTIME ASSOCIATES, verdaderos programadores de la versión ***N64***) hubiera logrado superar o al menos igualar la gran calidad que, por aquellos tiempos, la versión para los 32 *bits* de SONY atesoraba. El resultado obtenido por la gente de REALTIME se podría calificar de mediocre, sobre todo teniendo en cuenta los altos niveles de calidad gráfica a los que se está llegando en ***Nintendo 64***, tanto con la ayuda de la expansión de *RAM* como sin ella. El *engine* 3D utilizado en **Gex 64** resulta atractivo en pantallas estáticas, ya que su aspecto visual es similar al de Gex 3D (versión ***PSX***), pero con la ventaja de que todos sus gráficos poseen el recurrido efecto *anti-aliasing*, pero a la hora de moverse, **Gex 64** es de lo peor que hemos visto en ***Nintendo 64***. El escenario se mueve con una brusquedad realmente ridícula que, unido al hecho de que el manejo con el *stick* analógico es absurdo, ya que el juego lo reconoce como digital (pulsado/no pulsado 8 direcciones), hacen del juego un auténtico tormento, tanto para jugar-

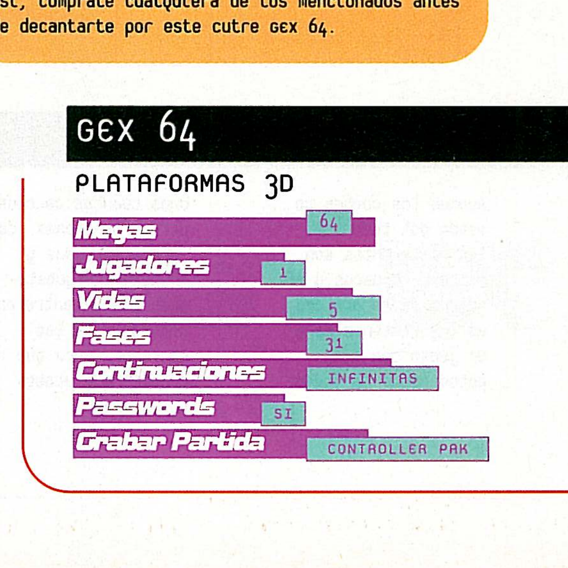


Los mid-bosses

*Ese «peaso» de bicho que persigue a Gex es uno de los varios Mid-Bosses que os iréis encontrando antes de llegar al combate final contra el malvado Rez. Como podéis observar en la pantalla, Moshoo Pork es clavadito a **De Lucar**.*

VALORACION

si eres un gran amante de los buenos plataformas 3D, ni se te ocurra jugar a este lamentable Gex 64. si aun así estás convencido de que te lo quieres comprar, primero asegúrate de que en tu estantería ya residen Banjo-Kazooie, Super Mario 64 y hasta incluso Glover o Starshot. si no es así, cómprate cualquiera de los mencionados antes de decantarte por este cutre Gex 64.



GEX 64

PLATAFORMAS 3D

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	31
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Disfraces

Una de las cualidades más curiosas del reptil que da nombre al programa de CRYSTAL DYNAMICS es la posibilidad de disfrazarse de todo tipo de personajes, simpre relacionados con el escenario en el que nos encontremos.



Entre los disfraces que Gex se pondrá, destacan el de Bruce Lee, Gilligan (el de La Isla de Gilligan), Indiana Jones e incluso Godzilla.













TITANIC

*La única mejora con respecto a la versión **PSX** es la inclusión de un nuevo nivel, Titanic, en el que Gex se meterá en un traje de neopreno para explorar las profundidades marinas y los restos del gran buque.*



lo como para verlo moverse mientras alguien sufre jugando. La jugabilidad, uno de los aspectos que convertían la versión de **PLAYSTATION** en uno de los pocos plataformas 3D jugables del momento, tampoco se salva, ya que añadido al problema del *stick* analógico, se encuentra el de las lamentables cámaras utilizadas durante el juego, que cambiarán bruscamente y sin previo aviso sin darnos tiempo a rectificar la dirección en la que vamos embalados sin remedio, y que nos hará caer por el borde de las plataformas hacia una muerte segura. Juegos como éste hacen que una gran consola como **NINTENDO 64**, capaz de albergar en su interior potencia como para manejar el suave entorno de BANJO-KAZOOIE o incluso de SUPER MARIO 64, sea menospreciada y calificada de mediocre por la vasta legión de poseedores de **PLAYSTATION**. Para hacer esto, REALTIME ASSOCIATES, no hagáis nada. **DOC**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
60 — el engine de gex 64 es realmente malo. no sólo posee un frame rate bajísimo, además, sufre unos saltos y unas ralentizaciones impresionantes en cuanto se mezclan unos pocos elementos en pantalla.	77 — este es el punto más agraciado del programa de realtime associates. menos mal que la banda sonora de la versión playstation estaba creada para el chip de sonido, de lo contrario, incluso en este aspecto gex 64 quedaría en ridículo.	65 — por si no fuera poco con las despreciables frases digitalizadas de leslie philips que han colocado en los labios de gex, la calidad tanto de las voces como de los efectos de sonido no pasa en ningún momento de los 22 khz.	70 — el sistema de juego utilizado es similar al de psx, pero el hecho de que se haya perdido la posibilidad de utilizar el stick analógico en condiciones, unido a la brusquedad de las cámaras, echan por tierra este apartado.	65



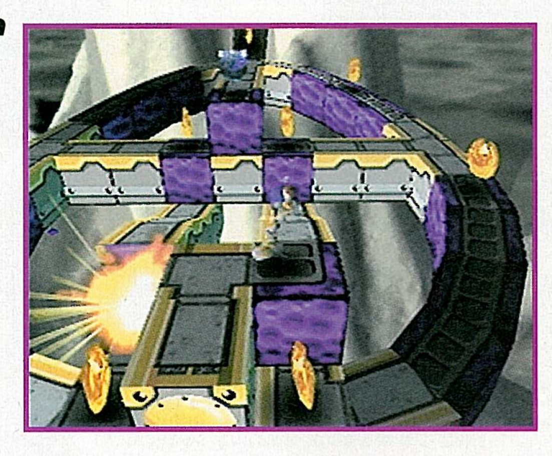
\+ pese a todo, gex, el geco, me sigue cayendo bien.

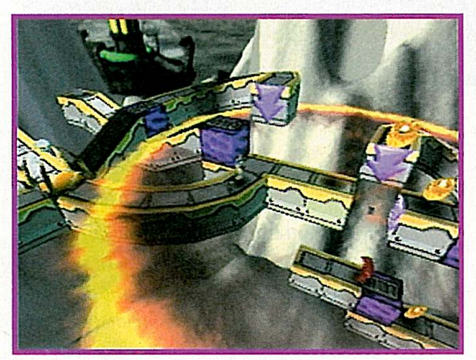
\- el juego es lamentable, pero lo peor es el uso que le han dado al stick analógico.

Menudo SOCAVON

Lode Runner

Hay que tener mucha ***imaginación*** para visionar un Lode Runner ***en 3D***. Y aún más para hacer que éste sea ***divertido***. Lo primero se ha logrado, pero lo segundo, ni de ***lejos***.



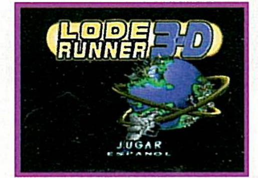




Con Lode Runner 3D nos ha pasado algo curioso, pero bastante común con las versiones «mejoradas» de clásicos del videojuego. Hemos disfrutado más capturando las pantallas de la versión original de 1984 que con la nueva adaptación creada por BIG BANG SOFT. ¿El motivo? No lo sabemos, pero seguramente resida en lo ideal de una representación 2D (aunque sea muy sencilla) frente a los modernos, pero a veces insulsos, entornos 3D. **Lode Runner 3D**, volviendo a lo nuestro, es una recreación más o menos fiel del original, técnicamente correcta y divertida en ocasiones, pero no lo suficiente para realizar el gran desembolso al que obliga. **J. C. MAYERICK**

SUPER Información

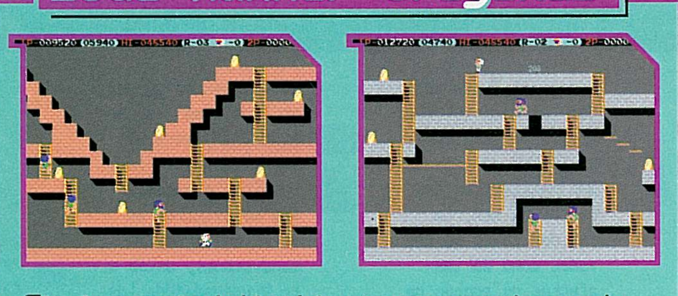
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIG BANG S.



VALORACION

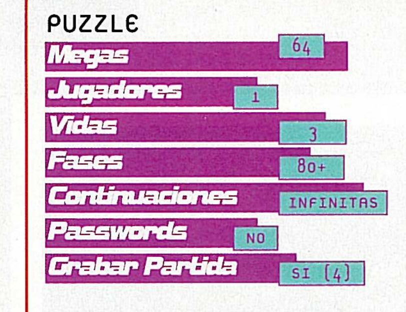
Hay ciertas cosas que deben ser como tienen que ser. Lode Runner fue un genial juego en 2D cuyo paso a las 3D no ha sido ni mucho menos satisfactorio. Algo falla cuando un remake es menos divertido que el original.

Lode Runner original



Si quieres pasártelo bien, búscate unos recreativos con la máquina original y echa unas cuantas partidillas. Ya verás...

LODE RUNNER 3D



PUZZLE

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	80+
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (4)

GRAFICOS 83

El entorno 3D, pese a lo extraño que pueda parecer en un principio, es de lo mejorcito de todo el juego. Sobre todo destaca el uso de QuickTime VR para crear los fondos virtuales más alucinantes que hemos visto en N64.

MUSICA 75

Si el aspecto gráfico se ha tratado con rigor, no podemos decir lo mismo de las melodías, que además de no resultar en absoluto atractivas, incitan a su desactivación desde el pertinente menú de opciones de audio.

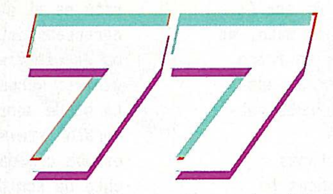
SONIDO FX 80

Algo más trabajado, más en la línea general del juego. Buenos y variados efectos de sonido, con alguna que otra digitalización, pero sin destacar en ningún momento. Como otras muchas veces, pasará desapercibido.

JUGABILIDAD 79

El Lode Runner original era mucho más divertido que esta versión 3D. Eso lo dice todo. Y es que muchas veces los programadores se empeñan en crear «criaturas» que no tienen ningún sentido hoy por hoy.

GLOBAL



\+ El efecto creado con el QuickTime VR es realmente espectacular.

\- No merece la pena desembolsar tanto dinero en Lode Runner 3D.

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

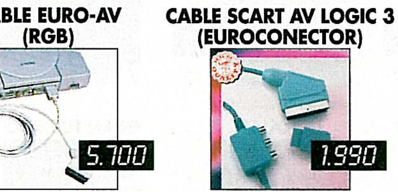


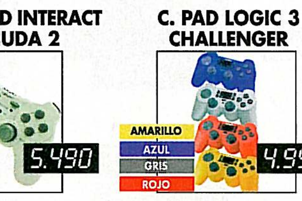
PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS 23.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

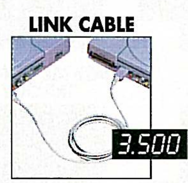
Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.











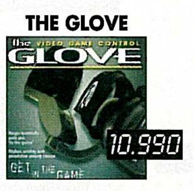



















Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)	1.990
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA	2.990
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2	5.490
C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)	4.990
C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT	4.390
C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER	6.990
CONTROLLER (GRIS, NEGRO)	2.100
CONTROLLER DUAL SHOCK (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)	4.500
JAM!!	11.900
JOYSTICK ANALOG	9.900
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	5.990
JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR	6.990
LINK CABLE	3.500
LINK CABLE LOGIC 3	1.490
MALETIN CONSOLE CASE	3.200
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MALETIN JUEGOS CD CASE	2.100
MEMORY CARD SONY (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)	2.100
MOUSE (RATÓN)	4.200
MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3	5.990
MULTI TAP	4.900
PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)	4.900
PISTOLA G-CON 45	6.990
P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT	8.990
PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT	7.990
RFU ADAPTOR (VERSION 2)	3.500
THE GLOVE	10.990
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	5.490
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT	8.990
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2	11.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL	12.990
VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL	12.990
V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO	15.990

RECOMENDADOS



pedidos por teléfono



pedidos por internet

www.centromail.es

IVA INCLUIDO



CENTRO MAIL

www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS







































ABE´S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ACTUA SOCCER 3 4.990	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990
BLAM! MACHINEHEAD 1.990	BUST-A-MOVE 2 3.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT CONS.	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490	CRASH BANDICOOT 3.490
CRASH BANDICOOT 2 3.490	CROC 3.990	DARKLIGHT CONFLICT 1.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990
FANTASTIC FOUR 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	FORSAKEN 3.990	G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490
GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990	HERCULES 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990	PANDEMONIUM 3.490	PORSCHE CHALLENGE 3.490
PROJECT OVERKILL 3.990	RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490	ROAD RASH 3.990	SCARS 4.990
SHADOW GUNNER 4.990	SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TEKKEN 3.490	TEKKEN 2 3.490
TENNIS ARENA 4.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990	TOSHINDEN 3.490	TOTAL DRIVIN´ CONS.
TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	V2000 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	XENOCRACY 4.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.





pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation

NOVEDADES




ABE´S EXODDUS — 8.490


AKUJI THE HEARTLESS — 8.490


ALL STAR TENNIS ´99 — 7.490


ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS — CONS.


APOCALYPSE — 8.490

ASTERIX — 7.490


BLOOD LINES — 6.990


BLOODY ROAR 2 — 7.490


BOMBERMAN — 7.490


BOMBERMAN FANTASY RACING — 7.490


BREATH OF FIRE III — 6.490

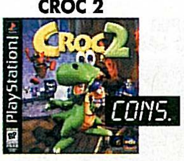

BUGS BUNNY LOST IN TIME — CONS.

BUST-A-MOVE 4 — 6.990


CIVILIZATION II — 8.490


COOL BOARDERS 3 — 7.990


CRASH BANDICOOT 3 WARPED — 7.990


CROC 2 — CONS.


DARK STALKERS 3 — 7.490


DREAMS — 7.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL — 8.490


FIFA ´99 — 7.490


FORMULA 1 ´98 — 7.990


GEX: DEEP COVER GECKO — 8.490


GLOBAL DOMINATION — 7.490


GUARDIAN´S CRUSADE — 8.490


HUGO — 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 — 6.490


KENSEI SACRED FIST — 7.990


LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — 8.490


MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER — 7.490


MEDIEVIL — 7.990


MEGAMAN LEGENDS — 7.490


MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 — 7.490

MONKEY HERO — CONS.


MORTAL KOMBAT 4 — 8.490


MOTO RACER 2 — 7.490


MUSIC — 6.990


NBA LIVE ´99 — 7.490


NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — 7.990

POCKET FIGHTER — 5.990


POPULOUS III: EL PRINCIPIO — 7.990


PRO 18: WORLD TOUR GOLF — 7.490


PRO BOARDER — 7.990


PRO PINBALL: BIG RACE USA — 7.990


R-TYPE DELTA — 6.990


RALLY CROSS 2 — 6.990

RESIDENT EVIL 2 — 7.990


RETRO FORCE — 7.490


RIVAL SCHOOLS — 7.490


ROLLCAGE — 7.490


RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR — 7.990


RUNNING WILD — 6.990


SPORTS CAR GT — 7.490

SPYRO THE DRAGON — 7.990


STREET FIGHTER COLLECTION 2 — 6.990


T´AI-FU — 8.490

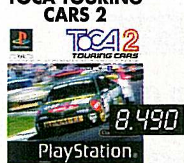

TANK RACER — 7.490


TEKKEN 3 — 8.490


TENCHU STEALTH ASSASSINS — 8.490


THE GRANSTREAM SAGA — 6.990

TIGER WOODS ´99 — 7.490


TOCA TOURING CARS 2 — 8.490


TOMB RAIDER III — 8.490

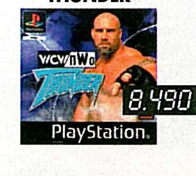

TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 — 7.490


UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 — 7.490


V-RALLY 2 — CONS.


VIVA FOOTBALL — 6.990

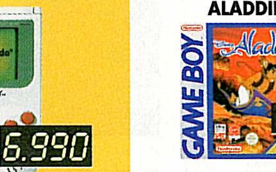
WARZONE 2100 — 8.490


WCW/NWO THUNDER — 8.490


WING OVER 2 — 8.490

GAME BOY GAME BOY COLOR

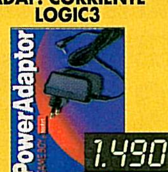




Producto	Precio
GAME BOY POCKET	7.990
GAME BOY	6.990
GAME BOY POCKET COLORES	7.990
ADAP. CORRIENTE GAMESTER	990
ADAP. CORRIENTE LOGIC3	1.490
BATERÍA POWERPACK GAMESTER	2.490
GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)	7.990
GAME BOY PRINTER	9.490
MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3	2.990
GAME BOY PRINTER PAPEL	1.490





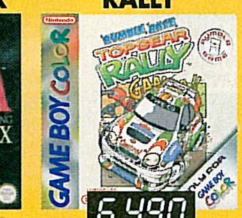
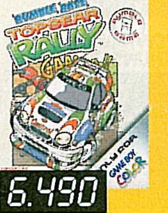






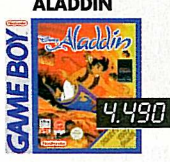
Producto	Precio
GAME BOY COLOR (PURPLE, CLEAR PURPLE, BERRY RED, TEAL, YELLOW, LIME GREEN)	12.490
LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2	2.990
GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2	13.990
THE LEGEND OF ZELDA DX	5.990
TOP GEAR RALLY	6.490

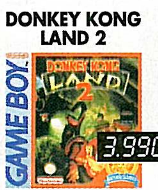



GAME BOY

Juego	Precio
ALADDIN	4.490
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3.990
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DR. MARIO	2.990
DUCK TALES	4.490
F1 RACE	2.990
HERCULES	5.490
MARIO & YOSHI	2.990
MULAN	5.990
ODDWORLD ADVENTURES	4.990
PEQUEÑOS GUERREROS	5.990
SEA BATTLE	4.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990









GAME BOY COLOR

Juego	Precio
ASTERIX & OBELIX	5.490
BATTLESHIP	CONS.
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990
BUST-A-MOVE 4	5.990
CENTIPEDE	5.490
DROPZONE	5.990
FROGGER	5.490
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990
GEX: ENTER THE GECKO	6.490
HEXCITE	4.990
HOLLYWOOD PINBALL	5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99	5.890
KLUSTAR	4.990
LEGEND OF THE RIVER KING	5.990
LOGICAL	5.990
LUCKY LUKE	5.490
MAYA THE BEE	5.990
MEN IN BLACK: THE SERIES	6.490
MORTAL KOMBAT 4	5.990
NBA JAM ´99	5.990
PITFALL	6.490
POCKET BOMBERMAN	4.990
QUEST FOR CAMELOT	5.990
RAMPAGE WORLD TOUR	5.990
SHADOWGATE CLASSIC	5.990
SPY vs. SPY	CONS.
SUPER BREAKOUT	5.490
SUPER MARIO BROS. DELUXE	5.990
SYLVESTER & TWEETY	4.990
TETRIS DX	4.990
THE SMURFS´ NIGHTMARE	5.490
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990
V-RALLY	5.490
WARIOLAND 2	5.990
WWF ATTITUDE	5.990

















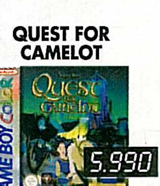


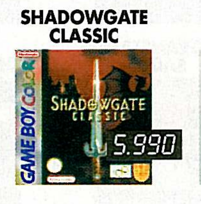

























Nintendo 64



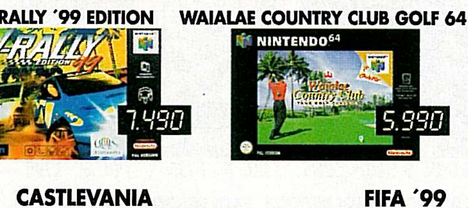


























1080° SNOWBOARDING 8.490
AEROGAUGE 6.990
ALL STAR TENNIS '99 9.490
BEETLE ADVENTURE RACING 9.490
BODY HARVEST 6.990
BUCK BUMBLE 8.490
CENTRE COURT TENNIS 10.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 4.990
DOOM 64 4.990
EXTREME G2 8.990
F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990
GEX 64 9.490
GOLDEN EYE 007 5.990
KNIFE EDGE 10.490
LODE RUNNER 3D 9.490
LYLAT WARS 5.990
MARIO KART 64 5.990
MARIO PARTY 9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO 9.490
MISSION: IMPOSIBLE 7.490
MONACO G.P. RACING SIM.2 9.490
NBA COURTSIDE 5.990
NBA JAM '99 10.490
NBA LIVE '99 9.490
OLYMPIC HOCKEY '98 4.990
PENNY RACERS 10.490
PILOTWINGS 64 5.990
QUAKE 64 4.990
RUSH 2: EXTREME RACING USA 9.990
SCARS 5.990
SNOWBOARD KIDS 5.990
SOUTH PARK 10.490
STAR WARS: R. SQUADRON 9.490
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER 6.990
TOP GEAR OVERDRIVE 10.990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 10.490
V-RALLY '99 EDITION 7.490
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 5.990
WAVE RACE 5.990
WIPE OUT 64 9.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER 25.990
NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490
CABLE RF 2.990
C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 3.990
CONTROLLER 4.990
JAM!! 11.900
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
MANDO DE CONTROL COLORES 4.990
MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB 1.490
MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) 2.990
MEMORY EXPANSION PAK 4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990
POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL 4.990
RUMBLE PAK 3.490
RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990
TRILOGY 64 4.790
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT 8.990
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2 11.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 14.990
VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE 12.990

CASTLEVANIA 11.490
FIFA '99 9.490
STAR WARS: EPISODE 1-RACER 9.490
THE LEGEND OF ZELDA 8.990
TUROK 2: SEEDS OF EVIL 9.990




pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

SATURN VIDEO
Super Nintendo NEOGEO Pocket




PLATINUM SILVER


CAMOUFLAGE


AQUA BLUE

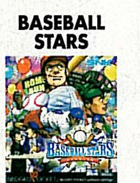

MARBLE BLUE


CLEAR

WHITE

BLUE

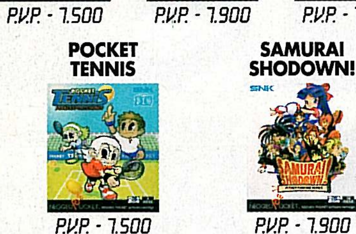

ANTHRACITE


BASEBALL STARS
P.V.P. - 7.500



KING OF FIGHTERS R-1
P.V.P. - 7.900


NEO GEO CUP '98
P.V.P. - 7.500


POCKET TENNIS
P.V.P. - 7.500

SAMURAI SHODOWN!
P.V.P. - 7.900

ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR	
ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

NEOGEO POCKET COLOR

AQUA BLUE

17.990

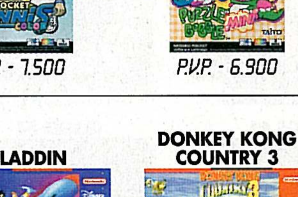
ANTHRACITE
BLUE
CLEAR
PLATINUM SILVER
STONE BLUE

KING OF FIGHTERS R-2
P.V.P. - 7.900


NEO CHERRY MASTER
P.V.P. - 7.900

NEO MYSTERY BONUS
P.V.P. - 7.900


POCKET TENNIS
P.V.P. - 7.500


PUZZLE BOBBLE MINI
P.V.P. - 6.900




CONTROL PAD LOGIC 3 MASTER PAD 32 PS/SAT
1.990

JOYSTICK ARCADE SATURN STICK
1.990


ATARI ARCADE'S G. HITS V.1
P.V.P. - 1.990

BLAM! MACHINEHEAD
P.V.P. - 3.990

CYBERIA
P.V.P. - 3.990


DARIUS II
P.V.P. - 2.990


DUKE NUKEM 3D
P.V.P. - 3.990

MIGHTY HITS
P.V.P. - 3.490

NHL ALL-STAR HOCKEY '98
P.V.P. - 3.990


ROBO PIT
P.V.P. - 3.990



SCORCHER
P.V.P. - 2.990


TUNNEL B-1
P.V.P. - 4.990


VIRTUAL ON
P.V.P. - 2.990


WORLDWIDE SOCCER '97
P.V.P. - 2.490


SUPER NINTENDO



ALADDIN
P.V.P - 6.990



DONKEY KONG COUNTRY 3
P.V.P - 5.990



MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY
P.V.P - 6.990


MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST
P.V.P - 6.990


SPACE ACE
P.V.P - 4.990

SUPER METROID
P.V.P - 5.990

SUPER SOCCER
P.V.P - 4.990

T2 JUDGMENT DAY
P.V.P - 4.990

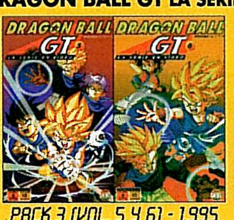
T2 THE ARCADE GAME
P.V.P - 4.990


WARPSPEED
P.V.P - 4.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE

2ª ÉPOCA



PACK 1 (VOL. 1 Y 2) - 1.995


PACK 2 (VOL. 3 Y 4) - 1.995


PACK 3 (VOL. 5 Y 6) - 1.995


PACK 4 (VOL. 7 Y 8) - 1.995


PACK 5 (VOL. 9 Y 10) - 1.995


VOL 11 - 1.795


VOL 12 - 1.795


FATAL FURY VOL. 1
P.V.P. - 1.995


FATAL FURY VOL. 2
P.V.P. - 1.995


LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1
P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2
P.V.P. - 1.995



PACK DRAGON BALL
P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z
P.V.P. - 2.995

PACK DRAGON BALL Z Nº2
P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z Nº3
P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z Nº4
P.V.P. - 1.995


PACK DRAGON BALL Z Nº5
P.V.P. - 1.995

PACK DRAGON BALL Z Nº6
P.V.P. - 1.995


PERFECT BLUE
P.V.P. - 1.995





pedidos por internet: www.centromail.es

NUEVO CENTRO

SEVILLA



C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGION, S/N
TEL: 954 915 604

A CORUÑA



C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago



C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria



C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE

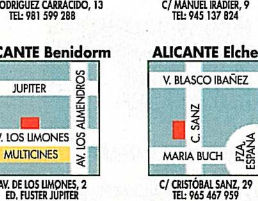
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE



C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm



AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche

C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda



AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA



AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón



AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma

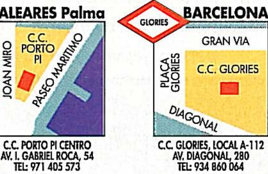
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma



C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories)



C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)



C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)



C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona



C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona



C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa



C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró



C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell



C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS



C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez



C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÓRDOBA



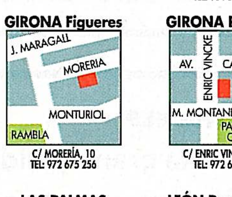
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA



C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres



C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós



C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA



C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián



AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún



C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA



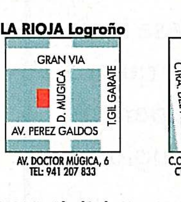
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN



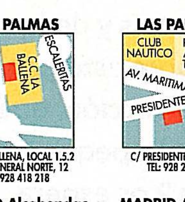
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño



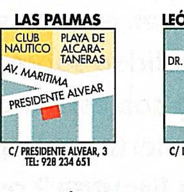
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS



C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS



C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada



C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (Callao)

C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha)



Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar)



C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas)



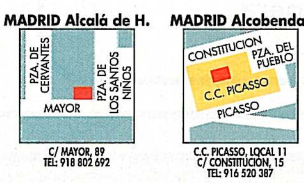
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID (Sol)



C/ MONTERA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.



C/ MAYOR, 89
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas



C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón



C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe



C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas



C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles



AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo

CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón



C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA



C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA



C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona



C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo



C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA



C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE



C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA



C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA



C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA (Pza España)



C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA



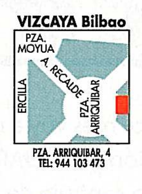
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía



C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID



C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao



PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas



C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA

C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA



C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

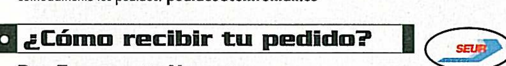
Por Fax

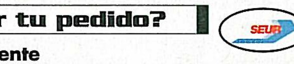
Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?





Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ____________ C.P. ______
Provincia: ____________ Tf.: ( ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

SPS

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-06-99



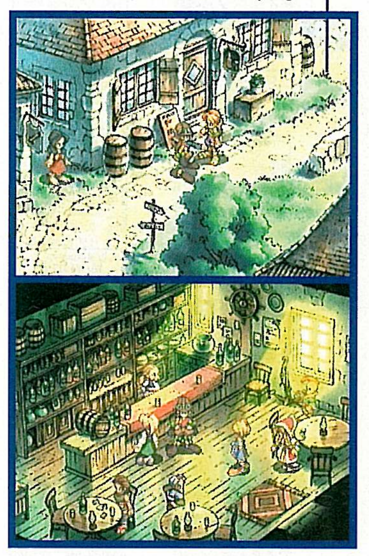
MADE IN JAPAN



Coordinado por **THE ELF**

Consciente de la gran cantidad de aficionados a los *RPG* que hay en este país y de la escasa información de calidad sobre este género, quiero llenar ese vacío con esta sección, que espero de corazón se convierta en un pequeño refugio de todos aquellos que, como yo, aman los *RPG*. SaGa Frontier 2 os espera.

En este pequeño pueblecito comenzarán las andaduras de nuestro protagonista. Aquí conocerás a otros personajes vitales en el juego.



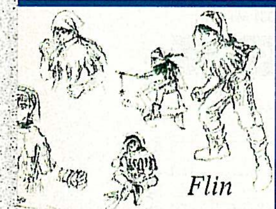


Intro





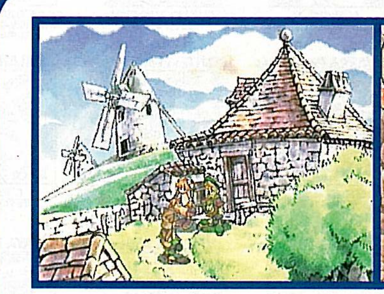




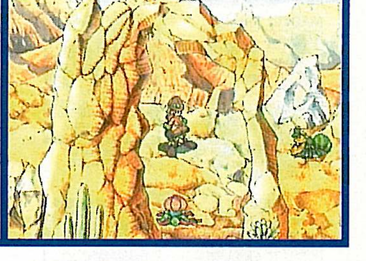






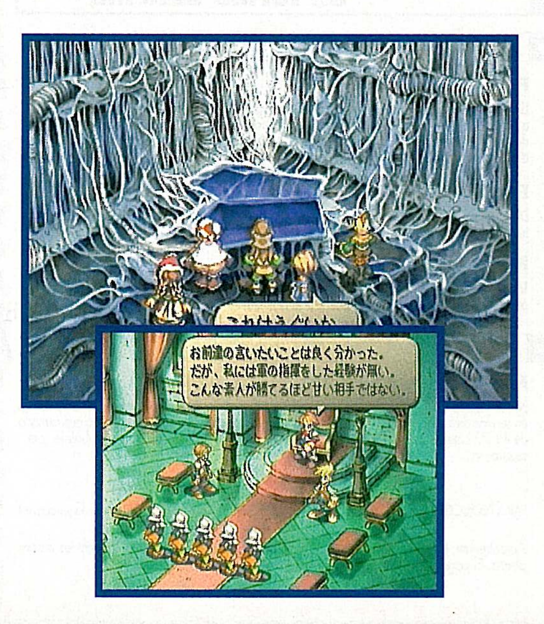


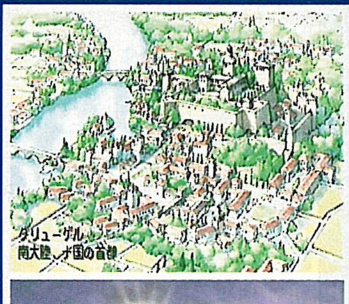






Este mes voy a mostraros la última incursión de SQUARE en el género con el segundo capítulo de **SaGa Frontier** para ***PlayStation***, y el octavo de una saga muy especial y casi desconocida en occidente. Los tres primeros episodios aparecieron en ***Game Boy*** recibiendo en **Japón** el nombre de SaGa y el correspondiente orden numérico, mientras que en **Estados Unidos** fueron rebautizados por SQUARESOFT como The Final Fantasy Legend (1989), Final Fantasy Legend II (1991) y III (1993), siendo reeditados hace poco más de un año por SUNSOFT. Los tres siguientes capítulos tuvieron su origen en ***Super Famicom***, recibiendo el nombre de Romancing SaGa para esta nueva experiencia en 16 *bits*. El primero vio la luz en 1991 con 8 megas; el segundo capítulo apareció en el 93 alcanzando la cifra de 16 megas, mientras que Romancing SaGa 3 (1995) se convirtió en un auténtico *tour de force* audiovisual (*ghost layering* de gran calidad, gráficos renderizados, explosivas magias...) gracias a







Free Scenario System

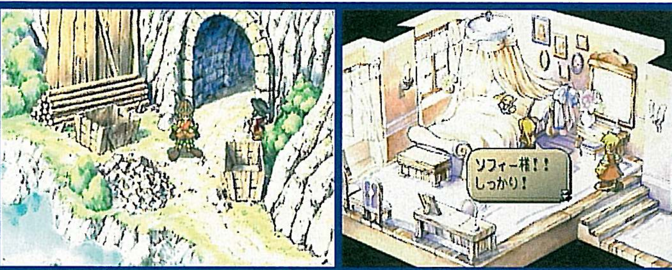
Bajo este nombre se esconde un original sistema de juego que ya triunfó en los ROMANCING SAGA y en SAGA FRONTIER y que nos permitirá vivir el juego desde el punto de vista de diferentes personajes. En SAGA FRONTIER 2 este guión perfectamente estructurado nos llevará a dirigir los designios de una gran nación a lo largo de cien años, adoptando el papel del rey, del príncipe heredero y de otros personajes que aparecerán en la aventura. Este gran mundo está representado por un gigantesco mapeado en el que podremos elegir los lugares a visitar.



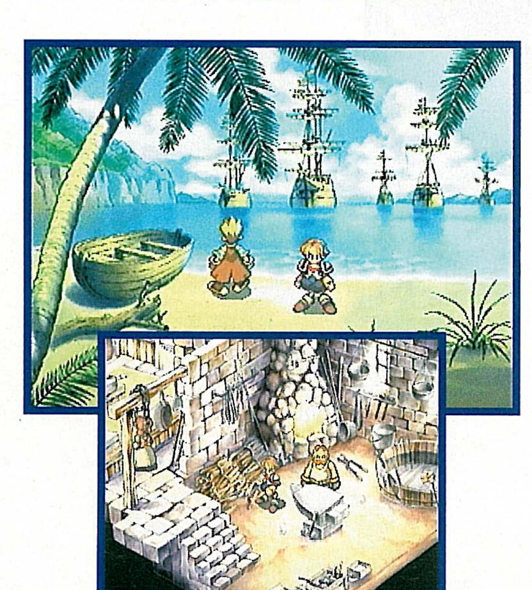
FRONTIER 2

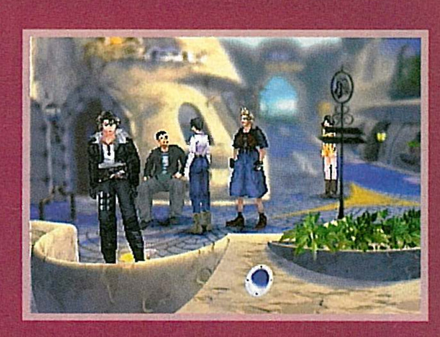


sus 32 megabits. En esta segunda época de la serie SAGA se dieron a conocer las líneas maestras y exclusividades que iban a convertirlos en auténticos juegos de culto en **Japón**. Las ilustraciones y diseño de los personajes correrían a cargo de **Tomomi Kobayashi**, y tambien nació el sistema de juego no lineal *Free Scenario* que nos permitiría vivir la misma aventura con diferentes personajes cada uno con su propio punto de vista y papel en el desarrollo del juego. Con la llegada de ***PLAYSTATION*** la saga dio el salto a los 32 *bits* con SAGA FRONTIER (1997), el cual nos permitía elegir entre siete personajes diferentes, cada uno con su propia y exclusiva aventura, acompañado de entornos prerrenderizados. *SaGa Frontier* llevó el sistema *Free Scenario* un poco más lejos, pero algunos aspectos técnicos y argumentales del juego recibieron duras críticas. Por eso SQUARE ha dado otra vuelta de tuerca y nos presenta **SAGA FRONTIER 2**, nacido el 1 de Abril, con un cambio de *look* total pero manteniendo intactas, y en algunos casos mejorando, las líneas maestras de la serie. Lo primero que llama la atención es el asombroso entorno gráfico del juego, con preciosas imágenes e ilustraciones dibujadas a mano y coloreadas con una técnica similar a la acuarela. Este detalle convierte a **SF2** en un au-









DEMO DE FFVIII EN LA VERSION PLATINUM DE FINAL FANTASY VII

Sí, habéis leído bien, en la versión PLATINUM de FFVII se incluirá un cuarto disco con una demo jugable del esperadísimo octavo capítulo de la saga.



STAR OCEAN VERA LA LUZ EN ESTADOS UNIDOS

Durante este mes de junio SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA pondrá a la venta STAR OCEAN, que quizá suponga el preludio de la posible comercialización del juego para el mercado europeo. Mientras, en Japón ya preparan el tercer capítulo de la saga para el 2001... ¿pero en qué consola?



FICHA TECNICA

CONSOLA	PLAYSTATION
TIPO	FREE SCENARIO RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
CD ROM	1+ SQUARE'S PREVIEW VOL.4
VERSION JAPON	1-4-99
VERSION USA	PRINCIPIOS 2000 (SQEA)
VERSION PAL	OTOÑO 2000 (SCE)









Tipos de combate.

En SaGa Frontier 2 hay tres tipos de combates: el enfrentamiento habitual de nuestro grupo contra otra formación enemiga, el duelo de uno de nuestros personajes contra otro enemigo y, por último, las largas batallas tácticas entre varios grupos de aliados y enemigos con grandes dosis de estrategia. Un aspecto interesante de los combates es que sólo entraremos en batalla si chocamos contra el enemigo.

COMBATE EN GRUPO

El clásico combate de toda la vida con los clásicos enfrentamientos por turnos. Si queremos abandonar podremos pactar la retirada con el enemigo.

UNO CONTRA UNO



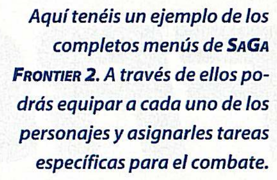
Antes de casi todos los combates se nos dará la opción de utilizar esta modalidad One vs One. Será una buena ocasión para parcticar combos.

COMBATE EJERCITOS



En algunas ocasiones tendremos que enfrentarnos a numerosas tropas enemigas divididas en grupos.

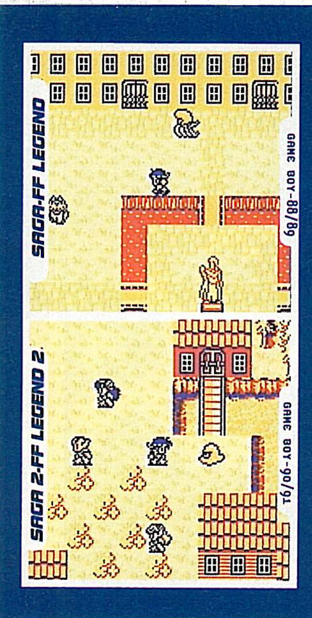




Aquí tenéis un ejemplo de los completos menús de SaGa Frontier 2. A través de ellos podrás equipar a cada uno de los personajes y asignarles tareas específicas para el combate.

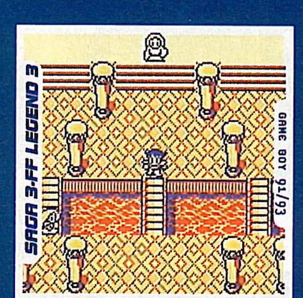


téntico libro de cuentos de maravillosas e infinitas ilustraciones, en el que los personajes están dotados de una animación sorprendente y cada nueva pantalla es un soplo de aire fresco y auténtico deleite para la vista. Ahora pasemos al argumento del juego, del que os puedo ir avanzando algo, ya que es más que seguro que el año que viene tengamos este *RPG* traducido al castellano. Comenzaremos la historia con el rey Gustav XII en el año 1200, y pronto descubriremos que su hijo, Gustav XIII, tendrá que abandonar el reino, junto a su madre Sophie, por no ser capaz de utilizar magia a la pronta edad de siete años. En el exilio conoce-



Una SaGa legendaria

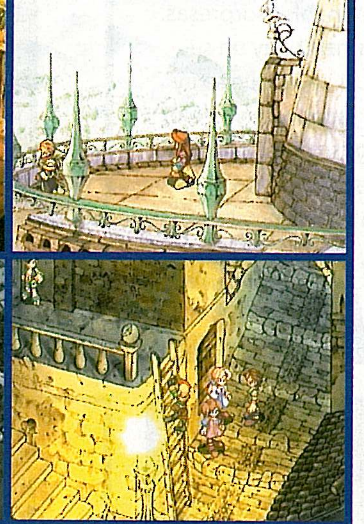
Los tres primeros capítulos de la saga aparecieron para *Game Boy* bajo el nombre de SaGa, mientras que en Estados Unidos fueron rebautizados por SQUARE como The Final Fantasy Legend y FF Legend II y III. Su paso a los 16 *bits* de NINTENDO trajo consigo el nacimiento de determinadas líneas maestras (el sistema no lineal *Free Scenario*, las ilustraciones de Tomomi Kobayashi o el sistema de combate) y una nueva denominación, Romancing SaGa, de la que hemos heredado tres entregas que sólo vieron la luz en Japón, donde se convirtieron en auténticos juegos de culto. En 1997 nació SaGa Frontier en *PlayStation*, un título que cosechó duras críticas, pero que acabó siendo comercializado en Estados Unidos.



rá a sus futuros compañeros (Cielmer, Kelvin, Leslie o Flin), a sus hermanos Philippe (el cual morirá muy joven) y Marie, y a maquiavélicos enemigos como Cantal, el marques de Oat (que según cuentan las leyendas tuvo 23 hijos con seis mujeres). Sin olvidarnos del otro protagonista principal del juego, un misterioso muchacho llamado William Knights. Estas cualidades y otras muchas han llevado a **SaGa Frontier 2** a lo más alto de las listas de ventas japonesas, alcanzando el número uno directamente en la primera semana de Abril con 386.344 unidades vendidas. Otra mejora de **SF2**, ya lo vimos en los Romancing SaGa, es el sistema optimizado y ampliado de dotar a cada personaje con un rol diferente durante los combates, entre un total de 20 acciones diferentes de ataque, utilización de magia, defensa o curación. También se ha mejorado el sistema de *combos*, así como la posibilidad de encadenar movimientos y magias específicas decidiendo el orden de los ataques o utilizando el ataque de un enemigo para crear un *combo*. Después de dedicar una considerable cantidad de horas a la versión japonesa de SaGa Frontier 2, os puedo confirmar que SQUARE ha revitalizado la saga gracias a un original, rico y recargado entorno gráfico, a un elaborado y estudiado guión, al completo sistema de combates y, por si esto fuera poco, a su magistral banda sonora. Falta todavía mucho para que llegue a nuestras fronteras, pero mientras podéis ir disfrutando con esta colección de imágenes que ponen de manifiesto el mimo y distinción con los que la gran compañía japonesa trata a todas sus producciones.







La infancia de Gustav XII no fue nada fácil, ya que tuvo que abandonar el reino a los siete años por no poseer poderes mágicos. En esta pantalla está recibiendo una severa bronca.







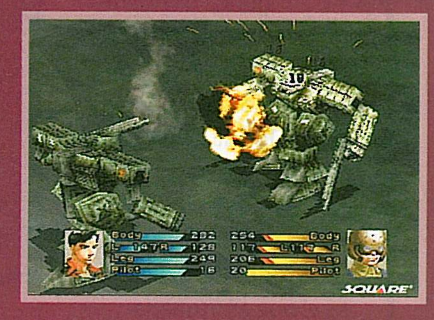
PACK DE LUJO PARA LUNAR SILVER STAR STORY

La insigne compañía norteamericana WORKING DESIGNS sigue alegrando la existencia a todos los amantes del RPG en ESTADOS UNIDOS. El pasado 28 de mayo puso a la venta LUNAR SSS acompañado de un asombroso pack compuesto por los dos discos compactos del juego, un CD con la banda sonora y otro más con el making-off del juego. A todo esto hay que añadir una mapa a todo color y un completo manual con trucos y estrategias. Y todo por solo 69.95 dólares.



VANDAL HEARTS 2 VERA LA LUZ EL 5 DE JULIO

La segunda parte del mítico Battle RPG de KONAMI llegará a las tiendas japonesas en el próximo mes de julio bajo el título de VANDAL HEARTS II: THE GATE ABOVE THE SKY. Las batallas serán en tiempo real, sin esperar turnos, y la pantalla se partirá para mostrar acciones lejanas con todo detalle.



FRONT MISSION 3

Aunque SQUARE no ha dado todavía la fecha exacta, se confirma que el lanzamiento de FM3 en Japón será durante los próximos meses de verano.







Y seguimos con SQUARE y sus interminables sorpresas. En el mismo *package* de **SaGa Frontier 2** hay un segundo CD, llamado Square's Preview Vol. 4, en el que se incluye todo el catálogo de lanzamientos japoneses y *demos* jugables de Racing Lagoon y **Seiken Densetsu: The Legend of Mana**, el plato fuerte de este disco. La esperada cuarta entrega de la serie (la primera apareció en ***Game Boy*** y la segunda y tercera en los 16 *bits* de NINTENDO), ha tardado más de cuatro años en ver la luz, pero SQUARE se ha tomado el tiempo necesario para dar forma al *Action RPG* más bonito y colorista de todos los tiempos, en el que afortunadamente, se vuelve a las mágicas 2D y a los escenarios realizados a mano para representar en toda su magnificencia el asombroso apartado gráfico del juego. Los combates también han evolucionado desde el último capítulo de ***SF***, y ahora podremos editar y elegir nuestros propios movimientos para generar ataques más potentes, así como realizar *Synchro Attacks* o combinaciones con *Quick Attack*, *Power Attack* y *Power Move*. Pero esto es sólo un pequeño anticipo de lo que nos espera, y ya os contaré mucho más cuando vea la luz el próximo 17 de Julio en las tiendas japonesas.

LEGEND OF MANA



CREADOR DE MAPAS



Dispondremos de un creador de escenarios que, según vayamos avanzando, nos permitirá dar forma a nuestro propio universo, situando ciudades, bosques o nuevas mazmorras a nuestro antojo sobre un gigantesco mapa en blanco. El lugar elegido y el Maná de la tierra determinarán el desarrollo del juego.

FICHA TECNICA



CONSOLA	PLAYSTATION
TIPO	ACTION RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
VERSION JAPON	15-7-99


SUSCRIBETE
¡¡REGALO!!
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG



Coordinado por **J.C. MAYERICK & DOC**

Era uno de los títulos que más ganas teníamos de incluir en esta sección, más que nada porque para muchos de nosotros formó parte de una época importante en la evolución de los videojuegos. La posibilidad de que dos jugadores cooperasen en pos de la finalización del juego, fue uno de los ingredientes que hicieron de este shoot'em-up un clásico entre la inmensa lista de buenos títulos de este género.

Gráficamente ***Prehistoric Isle*** *era un juego sobresaliente, aunque para tomar plena conciencia de ello es necesario observar las excelentes animaciones con que se dotó a cada elemento.*



Dino-bestias.

Uno de los puntos fuertes de este Prehistoric Isle in 1930 era la magnitud de los enemigos de final de nivel. A la izquierda podéis ver a dos de los *final bosses* más espectaculares del juego.













Sólo una cosa superaba en pesadez a las pelmazas caracolas de mar: los murciélagos y los seres que éstos transportaban. Cuando uno de ellos se colgaba del avión, el control de éste se entorpecía.





Prehistoric Isle in 1930 contaba con todos los element





Satélites. R-TYPE incorporó un innovador sistema de mejora de armamento basado en lo que IREM hizo llamar «*Drone*», una especia de satélite que se podía situar en la parte anterior y ulterior de la nave. PREHISTORIC ISLE utilizaba un sistema semejante, aunque algo más innovador. El jugador podía situarlo en ocho posiciones posibles, dependiendo de las cuales el «satélite» realizaba un tipo de disparo diferente. Era especialmente útil cuando el enemigo se situaba tras el biplano, o bien por encima o por debajo de éste. Saber cómo y cuándo utilizar cada una de las disposiciones era la mejor ventaja.





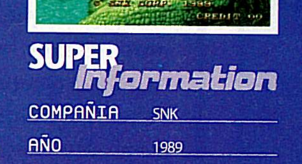
Una de las secuencias más impactantes del juego, que se producía poco después de empezar. Un poquillo de miedo sí da...





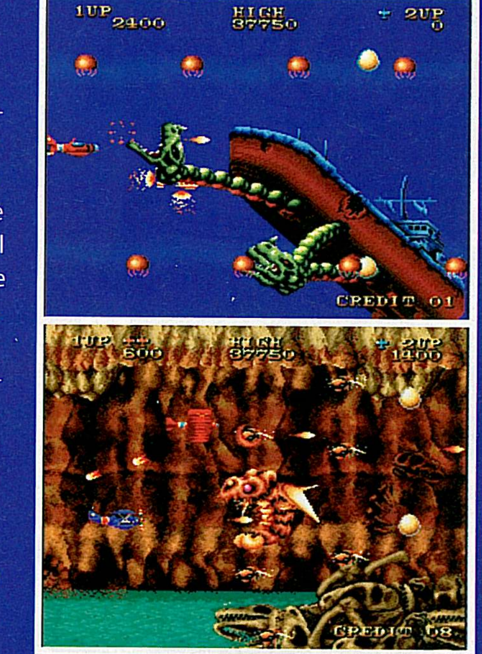
IC ISLE

Cuando se trata de hacer historia, al hablar de un género como el de los *shoot'em-up* no podemos más que acordarnos de una compañía como SNK y de un título como **PREHISTORIC ISLE IN 1930** (entre otros muchos, por supuesto). Programado en 1989, **PREHISTORIC ISLE** destacaba, además de por el inmenso dinosaurio de la pantalla de presentación, por contar con unos gráficos que podríamos calificar como excelentes, en los que el colorido y los numerosos planos de *scroll* rivalizaban para dar lo mejor de sí. Al contrario que otros *shoot'em-up*, en éste la acción se desarrollaba tanto en *scroll* horizontal como en vertical, aunque este último aparecía únicamente durante escasos segundos, como tránsito entre diferentes zonas de un mismo nivel. Además de controlar los simpáticos biplanos rojo y azul, los jugadores debían sumergirse en las profundidades para controlar sendos submarinos, aunque el sistema de juego en sí no se veía modificado un ápice. De **PREHISTORIC ISLE** nos gustó, sobre todo, la enorme variedad de escenarios y enemigos, con mención especial para los jefes finales, algunos de ellos realmente espectaculares. El sistema de armamento también era de lo mejorcito del juego (y muy innovador), aunque de él podríamos destacar la ajustada jugabilidad de la que hacía gala, incluso en el modo de dos jugadores. Pero por encima de todo, **PREHISTORIC ISLE IN 1930** era un *shoot'em-up* que enganchaba sin compasión.



SUPER Information

COMPAÑIA	SNK
AÑO	1989
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	5



...s necesarios para convertirse en un gran shoot'em-up



PlayStation

Coordinado por **NEMESIS**



Ha sido una de las conversiones de manga más largamente esperadas de los últimos años. Dr Slump, el primer éxito de Akira Toriyama (y para muchos su mejor obra) ha sido adaptado por BANDAI en forma de plataformas 3D, con uno de los mejores acabados gráficos que se recuerdan por parte de esta compañía. Acompaña a Arale, Sembei, Midori, Gatchan y el resto de los habitantes de Penguin Village en una de las aventuras más coloristas producidas para PlayStation.

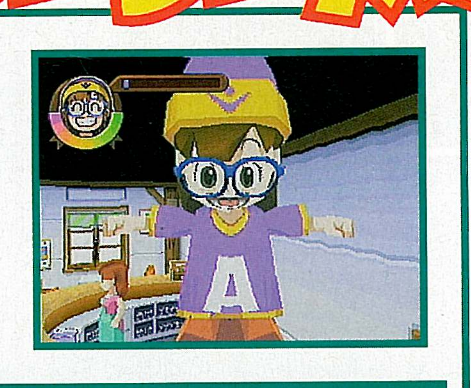


*El retrato del propio **Akira Toriyama** (bajo su habitual alter ego robótico) preside una de las paredes de la cafetería de Penguin Village.*



Dr. Slump

Lo primero que sorprenderá del juego a los *fans* del manga (publicado en nuestro país con gran éxito por PLANETA-DeAGOSTINI) es el brutal cambio de *look* de Arale y el resto de habitantes de Penguin Village. Ello es debido a que BANDAI, en lugar de versionar el manga original de **Akira Toriyama** (que es el que conocemos en **España**) se ha basado en la reciente serie de animación y cómic a juego aparecidos en 1997, donde se adaptaron los personajes a los nuevos tiempos. Ni que decir tiene que todos hubiéramos preferido la serie original de **Toriyama**, pero menos da una piedra. De lo que no puede haber queja alguna es del aspecto técnico del juego. Aún más solido que el del recordado Tail Concerto, el motor 3D de **Dr. Slump** es uno de los mejores que han aparecido hasta el momento en *PlayStation*, y aún es sorprendente viniendo de BANDAI. Los escenarios están cargados de

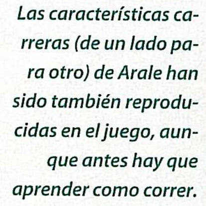








Space Battleship Yamato. La legendaria serie de animación de **Reiji Matsumoto**, en el año de su 25 aniversario, ha sido versionada por BANDAI en un título inclasificable que mezcla la estrategia con la aventura. Un juego difícil de asimilar por la mayoría de usuarios, dado el continuo uso que hace del idioma japonés, pero que será recibido con los brazos abiertos por los fans más enfermizos de la serie, sobre todo en **USA**, donde es conocida bajo el nombre de STAR BLAZERS. En el próximo número os hablaremos de ella.



Las características carreras (de un lado para otro) de Arale han sido también reproducidas en el juego, aunque antes hay que aprender como correr.





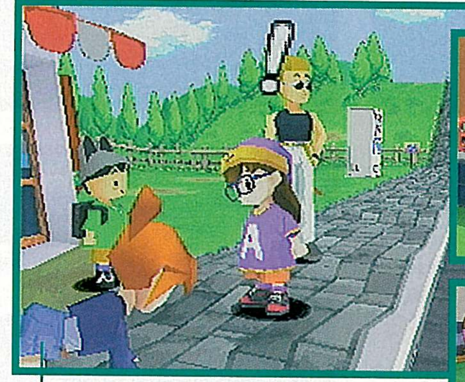
detalle y los protagonistas están muy bien animados (en especial Arale, que reproduce a la perfección su peculiar y ya conocida forma de andar y correr). Como la nueva serie de animación en la que se basa, **DR. SLUMP** (el juego), tiene su inicio en el momento en que Senbei da vida a una Arale de pelo castaño (atrás quedó su característico cabello morado). A partir de ese momento el jugador asume el control de la pequeña «robota», que deberá aprender a manos de los habitantes del pueblo movimientos básicos, como saltar, correr o dar puñetazos. El juego es bastante atractivo, ya no sólo por sus estupendos gráficos o por la popularidad de su protagonista, sino por el sentido de humor que derrocha en cada pantalla. No es tan surrealista, escatológico y genial como el de los mangas de **Toriyama**, pero conserva algunos «golpes» característicos, como la recolección de las ya conocidas cacas rosas, que aumentarán el grado de experiencia de la protagonista. Si adoras como yo el manga de **DR. SLUMP**, ésta puede ser una compra más que recomendable. Eso sí, te aseguro que las pasarás canutas con el idioma.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI







En los primeros compases del juego Arale irá aprendiendo todo tipo de acciones y movimientos, como correr, saltar… o buscar un objeto en el suelo.

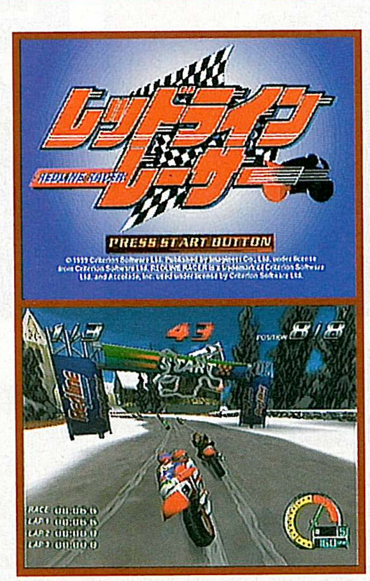


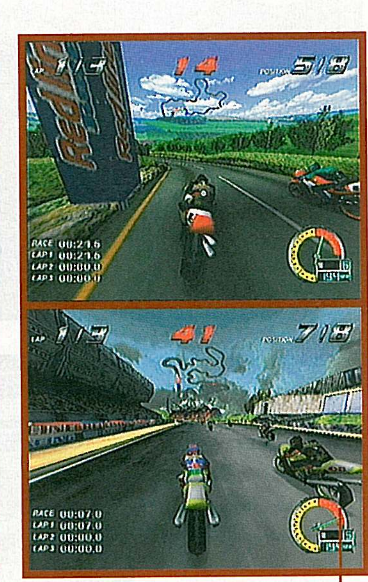
a pie de pista

Coordinado por **J. ITURRIOZ**



El motociclismo ocupa estas páginas con dos títulos que antes o después llegarán a nuestro mercado: REDLINE RACER y CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING. Además, el primer juego mencionado supone la primera aparición de *DREAMCAST* en esta sección. A buen seguro que en los próximos meses tendremos nuevos lanzamientos.



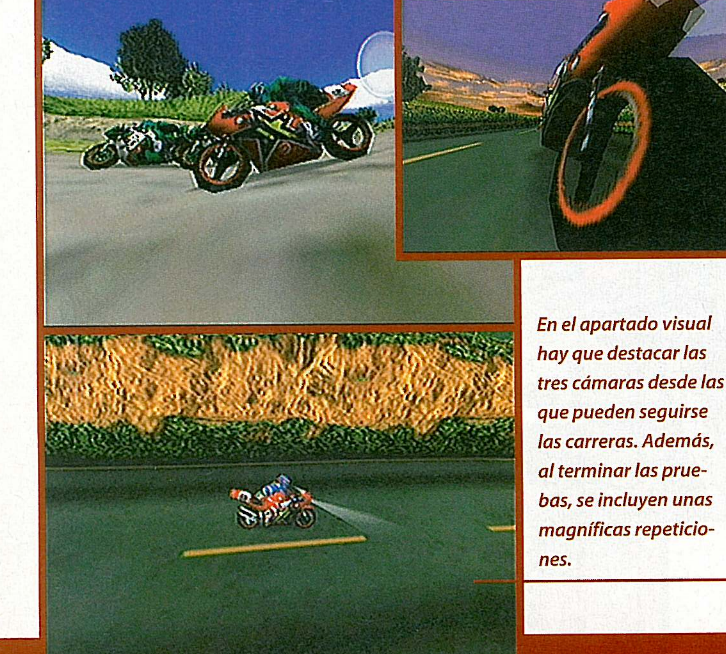


El motociclismo llega a DREAMCAST con un programa en el que destacan los escenarios. La inexistente movilidad de los pilotos reduce la jugabilidad.



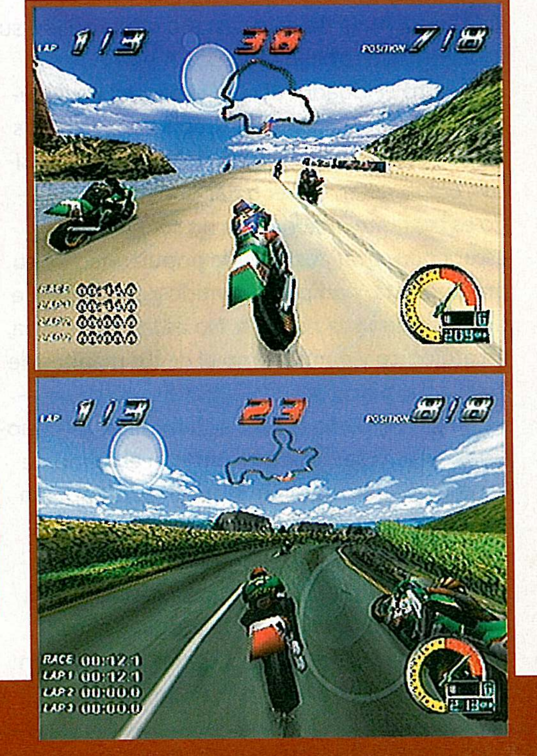
Dreamcast

REDLINE RACER







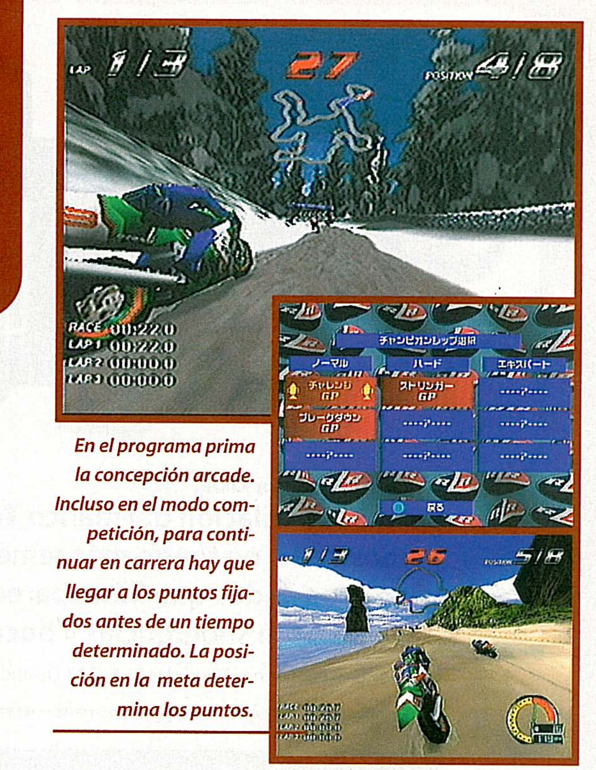


En el apartado visual hay que destacar las tres cámaras desde las que pueden seguirse las carreras. Además, al terminar las pruebas, se incluyen unas magníficas repeticiones.

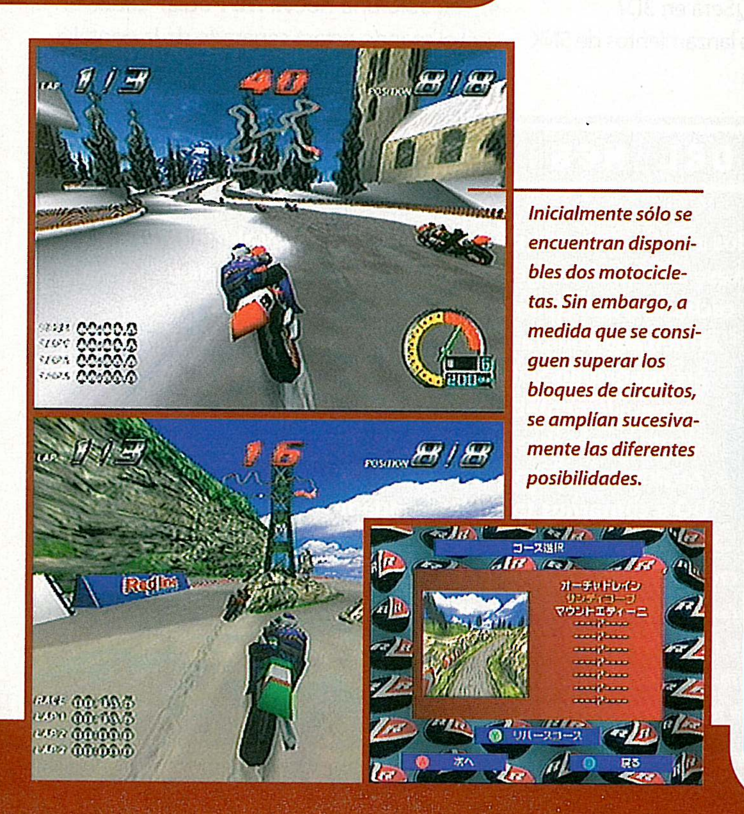
La llegada de una nueva consola a esta sección siempre es motivo de alegría. En este caso damos la bienvenida a ***Dreamcast***, a la que poco a poco irán llegando diferentes simuladores deportivos. La iniciativa se inclina hacia el lado del motor, ya que a títulos como Monaco GP2 (fórmula 1), Sega Rally 2 (rallyes) y Super Speed Racing (Fórmula Indy), se une el motociclismo con Redline Racing. El citado compacto, versión de un programa de ***PC*** con el mismo título, llega de la mano de IMAGINEER y de CRITERION STUDIOS. El mismo pone a prueba la capacidad del nuevo soporte para recrear competiciones de motociclismo en las que se mezcla la velocidad de las motos de carretera con unos saltos descomunales. Además, las motos son capaces de circular por diferentes tipos de pista, lo que hace que en muchas ocasiones estemos más cerca del motocross que de las motos de carretera. El cuidado diseño de los elementos que rodean a los circuitos es el aspecto más interesante del juego. Los circuitos nos llevan desde a trazados de gran premio, hasta a carreras a lo largo de una playa. En todos ellos, el lujo de detalles se une a la suavidad gráfica y a los cambios de luminosidad (según la hora en la que celebra la prueba) para crear un magnífico entorno. Con estas premisas lo lógico hubiera sido un programa impresionante, aunque la sensación de jugabilidad no llega a ser tan completa cuando tomamos los mandos de las motocicletas. El principal problema es la rigidez del piloto, que mantiene la misma postura sin afectarle la velocidad y la inclinación de la motocicleta en las curvas. La concepción es eminentemente *arcade*, ya que las motos no sufren daños, y ni siquiera se presenta la posibilidad de variar las características técnicas de las mismas. De todas formas, sí es posible elegir entre diferentes máquinas. Para incrementar el carácter *arcade*, las principales competiciones del programa se realizan mediante el clásico sistema de tiempos intermedios. Aunque ser el pionero en un género dentro de una consola siempre es una gran ventaja, estamos convencidos de que el nuevo soporte es capaz de hacer mucho pero muchísimo más en el fantástico mundo del motociclismo.

SUPER Information

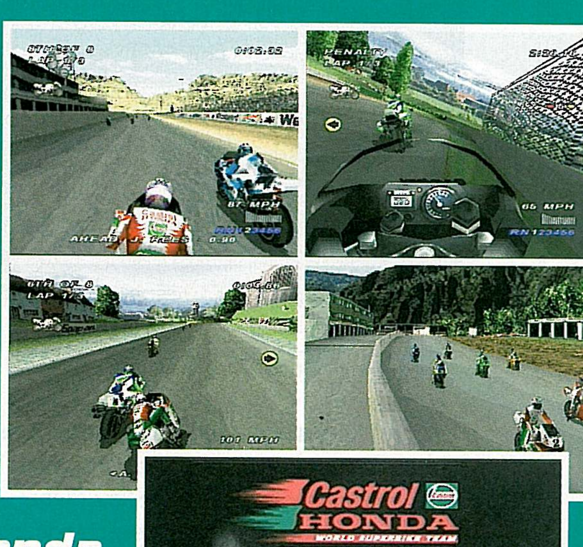
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	IMAGINEER
PROGRAMADOR	CRITERION



En el programa prima la concepción arcade. Incluso en el modo competición, para continuar en carrera hay que llegar a los puntos fijados antes de un tiempo determinado. La posición en la meta determina los puntos.



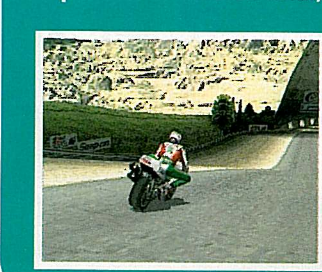
Inicialmente sólo se encuentran disponibles dos motocicletas. Sin embargo, a medida que se consiguen superar los bloques de circuitos, se amplían sucesivamente las diferentes posibilidades.





Castrol Honda Sup. Racing

Los 32 *bits* de SONY van a ser la plataforma de lanzamiento de un nuevo programa de motociclismo creado por THQ e INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Se trata de un juego de simulación pura y dura, en el que las carreras son siempre en asfalto y en circuitos de motociclismo. A pesar de que la presencia de HONDA pudiera hacer pensar lo contrario, no se incluyen los datos reales del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Así, entre los circuitos puede encontrarse el de Palamós entre otros. Lo que no puede negarse es la movilidad de los pilotos sobre sus máquinas, aumentando la sensación de velocidad. En espera de la versión final, puede ser uno de los grandes en su género.







Línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

Tras la jubilación del manco THE SCOPE, y el apoyo que me habéis mostrado, no tengo más remedio que recompensaros con nuevos apartados que irán apareciendo durante los próximos meses. Se aceptan sugerencias y bocadillos de limonada.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.





LUIS DIRECTOR'S CUT

¡Saludos a todos! Es la primera vez que escribo y tengo unas cuantas preguntas:
1) ¿Saldrá una segunda parte de SOUL BLADE?
2) ¿Con qué juegos es compatible el mando *Jog-Con* incluido con RIDGE RACER TYPE 4?
3) ¿TOMB RAIDER II o TOMB RAIDER III?
4) En el juego RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT, llego a una zona en la que tengo que meter 3 códigos en un ordenador. Los dos primeros son JOHN y ADA ¿Cuál es el tercero?

Luis Vázquez Sáez, Palencia

Saludos de todos:
1) En recreativa salió hace meses, se llama SOUL CALIBUR y está a punto de aparecer para ***DREAMCAST***.
2) El *Jog-Con* no saldrá en **España** y sólo funciona con RRT4.
3) Aunque el apartado gráfico de TR3 es superior al de su predecesor, TR2 es más divertido.
4) El tercer código, escrito en el cuadro con cierto método de encriptación, es MOLE.



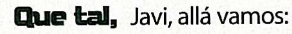
NEO GEO Y KOF



Amigos de **SUPER JUEGOS**:
1) SOUL CALIBUR y DEAD OR ALIVE 2 están proyectados para salir en ***DC*** pero, ¿saldrán en ***PSX2***?
2) ¿Para cuándo KOF '99? ¿Será en 3D?
3) ¿Cuáles serán los nuevos lanzamientos de SNK para ***NEO GEO*** y ***PSX***?
4) ¿SNK lanzará alguna nueva máquina aprovechando el lanzamiento de ***DC*** y ***PSX2***?
5) ¿Habrá mucha diferencia entre ***PSX2*** y ***DREAMCAST***?

Javier G., Barcelona.

Que tal, Javi, allá vamos:
1) Siendo ambos juegos secuelas de títulos aparecidos en ***PLAYSTATION***, es muy posible que aparezcan para ***PSX2***.
2) Este verano estaremos jugándolo y sobre una placa ***NEO GEO***, como todos los demás KOF, aunque SNK ha confirmado que piensan utilizar nuevos efectos gráficos nunca vistos en ***NG***.
3) KOF' 99 para ***NEO GEO*** y FATAL FURY WILD AMBITION (el que está en 3D) para ***PLAYSTATION***.
4) Tan sólo una nueva ***NG POCKET COLOR***, en la que el mando estará separado de la pantalla.
5) Al parecer sí habrá bastante diferencia.



CARTA DEL MES



Saludos a todos. Os escribo esta carta porque estoy alucinando con todo eso de la próxima generación de consolas, *PLAYSTATION 2* y demás cacharros, que en unos meses, o en un año escaso, estarán ya en el mercado enterrando a las actuales máquinas. No puedo comprender como SONY y NINTENDO han podido entrar de esta manera lamentable al «trapo» tendido por *DREAMCAST*. Es evidente que el chasco con *SATURN* obligaba a SEGA a mover pieza, pero no entiendo por qué se han lanzado SONY y NINTENDO a contarnos todas las bondades de su futuras máquinas. *PSX* debería seguir como va y no entrar en guerras estúpidas, creo aún tiene cuerda para rato, y *NINTENDO 64* debería preocuparse más por explotar sus muchas posibilidades ya que, hasta ahora, sólo hay tres o cuatro juegos convincentes. Antes, una consola parecía para toda la vida. Ahora, parece un entretenimiento pasajero hasta el siguiente capricho de la compañía de turno.

Nacho Bermejo Guerrero, Almería

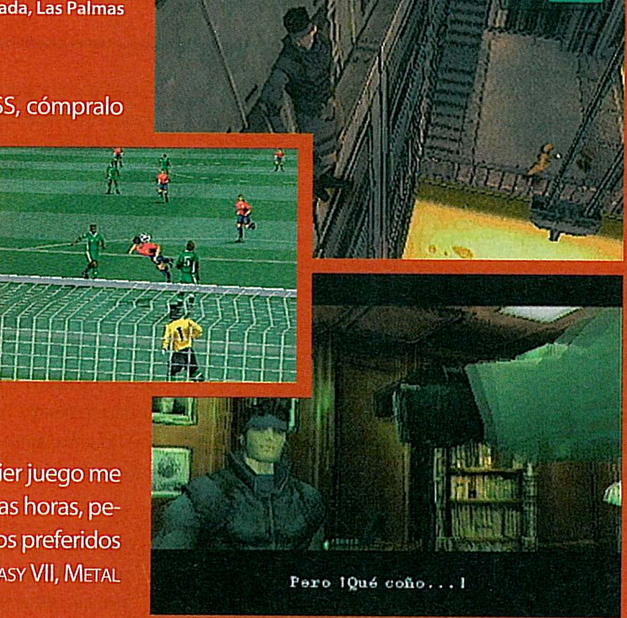
mandéis ideas para mejorar la sección. Cualquier sugerencia

ESTE O EL OTRO

Hola, tengo unas preguntas:
1) Tengo ISS Pro y Fifa '99. ¿Debería comprar ISS Pro '98?
2) ¿FFVIII o Metal Gear Solid?
3) ¿Spyro The Dragon o Crash 3?
4) ¿Saldrá en **España** Parasite Eve?
5) Los 3 mejores juegos de ***PlayStation***.

Xerach Alcorán Hernández Quesada, Las Palmas

Hola, Xerach:
1) Si realmente te gusta el ISS, cómpralo porque descubrirás un montón de cosas nuevas.
2) Lo siento, los dos.
3) Los dos son muy buenos, pero a mí me gusta más el Crash 3 por la diversidad de sus fases.
4) No, por desgracia ese «peaso» de juego no verá nunca nuestras tierras.
5) Es muy posible que cualquier juego me haga cambiar de idea en pocas horas, pero ahora mismo mis tres juegos preferidos de ***PlayStation*** son: Final Fantasy VII, Metal Gear Solid y Tekken 3.





CALIENTE
Pero que muy caliente, el doblaje de cine que posee Metal Gear Solid.

TEMPLADO
Los últimos juegos de ***Nintendo 64*** no convencen ni a los más fanáticos de «la gran N».

FRIO
La vergonzosa polémica que se ha levantado con el asunto del Diazepam de Metal Gear Solid.

DREAMCAST Y COCHES

Hola Doc y Cía. Allá voy:
1) ¿Qué precio tendrán ***Dreamcast*** y sus juegos en **España**?
2) ¿Qué tal está Driver?, ¿es mejor que Carmageddon?
3) ¿Qué tal es el volante *MadCatz* para ***PSX***?

Spiderman, Santa Cruz de Tenerife (Islas Canarias)

Bueno, Spiderman ¿o debería llamarte Peter Parker? Aquí van las respuestas:
1) ***Dreamcast*** costará unas 39.900 y los juegos aún no se sabe.
2) Driver es la leche, aunque aún no he jugado al Carmageddon de ***PSX*** o ***N64***. Entre el de ***PC*** y Driver, me quedo con Driver.
4) Si SONY lo adoptó como volante oficial, será por algo.

NINTENDO «DOLPHIN»

Hola, me llamo Manuel:
1) ¿Crees que la rápida salida de ***Dreamcast*** hará que SONY lance su ***PlayStation 2*** antes?
2) La nueva consola de NINTENDO ¿saldrá antes o después que ***PSX 2***?
3) ¿Se conocen ya algunas características de la nueva consola de Nintendo?

Manuel Fernández Feijoó, Orense

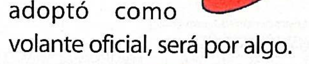
Que tal, Manuel:
1) La gente de SONY ya ha confirmado que la consola saldrá en **Japón** antes del fin del año fiscal '99, es decir, antes de Marzo del 2000.
2) Hasta después del verano del 2000, nada.
3) Se conoce como «Dolphin», su procesador central es el Gekko (400 Mhz) de IBM, y sus juegos estarán, al fin, en formato ***DVD***.

TITO Y SU GAMEBOY

Cómo te va. Respira hondo y contéstame (si puedes) a estas preguntas:
1) ¿Llegará a **España** Tales of Destiny? ¿Cuándo? ¿Podrán jugar dos jugadores simultáneos?
2) ¿Saldrá algún nuevo Castlevania en ***GB Color***?
3) ¿Se pueden realizar efectos de *zoom* en los juegos de ***Game Boy Color***?

Tito (The Cat) Nsé García, Las Palmas (Gran Canaria)

Oye, muy guapos tus dibujos. A ver:
1) Casí seguro que llegará aquí, aunque aún se desconoce una fecha exacta. Lo de los dos jugadores, más bien no.
2) Sí, KONAMI ha confirmado que van a sacarlo, pero aún no se sabe nada de nada.
3) La pequeña ***GBC*** puede hacer lo que los programadores se propongan. Ya verás el Resident.





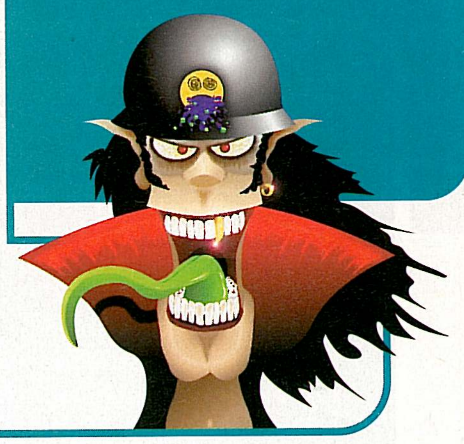






Espero vuestras cartas para que me
o propuesta será siempre bienvenida.





Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Desde Huelva, con ardor

¡Qué pasa SUPERGOLFO*! Soy* **JARM** *y te quiero felicitar porque cada día que pasa te vuelves más tonto y eso hace que me sigan entrando ganas de mandarte más cartas. ¿Soy pesado? No me contestes. Bueno, preguntas:*

1) El día que te cases (que lo veo un poco lejos), ¿a quién vas a invitar? ¿Me invitarás a mí?

2) ¿De verdad es tu lengua verde? ¿A quién besaste para que se te pusiera así?

3) ¿Habéis pensado hacer una serie de TV llamada HAY QUE VER LO MAL QUE ESTA EL MUNDO *mostrando las parodias que hacéis día a día en la redacción?*

4) ¿Cuánto le afectará a la revista la entrada del nuevo milenio? ¿Se darán cuenta de que la sección que produce las ventas de la revista todos los meses es la tuya, y te darán un par de páginas más?

5) ¿A quién echarías de la redacción?

6) ¿Dónde naciste? ¿En un corral de gallinas o ya directamente en el orfanato para ahorrarse tus padres ya el camino para llevarte?

7) Despues de investigar, y viendo que eres el único que se llama Súper de toda la redacción, ¿significa que eres el más superior?

Bueno «golfi» aquí me despido de nuevo hasta el mes que viene, mes que, para desgracia tuya, creo que te volveré a escribir. Bye.

Aprovecho el espacio sobrante para iniciar una nueva biografía, la de nuestro pequeño amigo **Doc**.

6 de Febrero de 1978, aldea Pitufa. Fruto de la noche de amor de la Pitufina con el David el Gnomo, llegó al mundo con un cromosoma menos de lo esperado un pequeño ser de corta estatura y grandes zapatillas deportivas. Desde su más tierna infacia el pitufo Sarasa y él se hicieron inseparables, literalmente hablando, y juntos aprendieron el noble arte del pellizco y bofetón nálguico. Cuando Sarasa se fugó con NEMESIS*, según él porque gracias a su nariz disfrutaba el doble, el pequeño* **Doc** *emprendió una cruzada contra el mundo. Tomó su taburete y decidió abrazar los joysticks de cuanta recreativa de lucha encontraba, en recuerdo de sus pueriles juegos con Sarasa. Continuará.*

Jarm, Bollullos del Condado (Huelva)

Pelmazo y lamecallos JARM. Acojo con alborozo tus felicitaciones, e identifico lo de tonto con la esencia necia, que tanto me gusta despertar en eunucos púberes como tú, y que por supuesto llevo como adalid de mi apostolado en contra de la mediocridad reinante en un mundo plagado de parásitos pluricelulares como tú.

En fin, como para esto me pagan, paso a contestar tus simplonas preguntas con mis necias respuestas:

1) Vamos a ver, pringao. ¿Para qué me voy a casar si ya disfruto de los placeres terrenales con vuestras novias y encima recibo dinero a cambio? Si me casara algún día por supuesto que te invitaría. Harías fenomenal el papel de lata colgada del parachoques del vehículo nupcial. No harías tanto ruido, pero como nunca se han puesto embutidos colgando, seguro que llamarías más la atención. Respecto al resto de invitados espera que cuente... mmm... Pues contándome a mí, a la novia, al cura y al chófer, yo creo que a unas cuatro personas.

2) Ahora todos esperaréis que dijera algo así como... «es por besar a tu madre, o a tu hermana, o incluso a tu novia...». Pero no, la tengo verde por falta de riego sanguíneo. Debido a que una de mis extremidades requiere de gran cantidad de glóbulos para su movilidad, no me quedan más litros para la lengua. Pero para que te pogas contento y des brincos en la perrera con tus colegas te lo diré... Es porque tu novia me deja restos del pegamento de su dentadura postiza.

3) Si fuera por lo de las parodias, más bien paridas, que se ven por la redacción, yo más bien rodaría un episodio de LA CASA DE LOS LIOS. **THE ELF** mi amado director podría hacer el papel de Arturo y **DE LUCAR** de la Toñi, y ambos enfrascarse en un tórrido romance en el que las croquetas (fantásticamente representadas por la tocha de **NEMESIS**), dieran pie a un sutíl *thriller* gastronómico. Tú en cambio protagonizarías un episodio de EL HOMBRE Y LA MIERDA titulado «La proliferación de parásitos inguinales en la nutria submeridional».

4) Insisto, no hay dinero en el mundo que sirva para soportar a tanto necio.

5) De la redacción no echaría a nadie. Son unos necios, vale, pero viendo lo que pulula por otras publicaciones... Más vale necio conocido...

6) Yo por lo menos vine al mundo en un hospital. Tú, en cambio, fuiste rescatado de la letrina de un bar de carretera, rodeado de excrementos de búfalas, jeringuillas y posters de **MAYERICK** en tanga.

7) Yo no lo hubiera dicho mejor, soy sencillamente el más superior, el mejor, el más en todo.

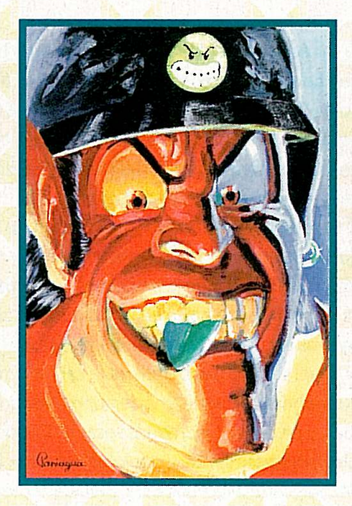
GOLFOMENSAJES

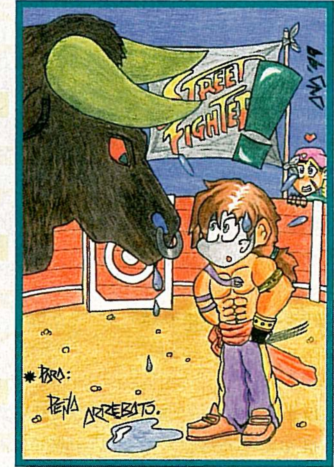
Nico y Seba. Desde que leí la biografía sexual de Nemesis, no me había aburrido tanto. Ultimamente no hay muchas cartas decentes... **Begoña.** ¿Cómo que nuestra relación va muy chunga? Eso no lo decías anoche... En efecto, tu dibujo lo hiciste con los pies. Otros artes los dominas, pero para el dibujo Dios no te ha dotado de muchos favores. **Pedolila.** Además de enviarme una carta sosa, me pides el teléfono de Laurita... Macho, intenta salir por las noches... Quizá por lo menos te den el teléfono, aunque sea de la perrera. **Prosty y Frana.** Vuestros recuerdos al enano de Doc y al :«ñarigón» de NEMESIS se los mandáis por fax, que yo paso de girar la cabeza para hablaros. Las camisetas algún día. **Ferry.** Pues vaya preguntas... Si tanto te obsesiona el saber cómo hacen de vientre las modelos... pues no creo que giñen rosas. **Moonlight.** Ya era hora, «peaso vago». ¿Currante? ¿Trabajar consideras a lo que le haces a las abuelas en las esquinas? En fin, saludos a Jevi ese, a Alex y a Laura de tu parte. **David Joaquín Sánchez.** Tarde, llegó tarde. Tu dibujo pasa a la lista de espera para el siguiente mes. **Grij & Der.** Hombre, otro desaparecido... La excusa de los exámenes no me vale, que tú sigues en preescolar. **Strider.** ¿Que si soy *gay*? Pregúntale a tu madre... **Soraya Recio «Einhänder».** Muy bonitas tus poesías y tus dibujos, y también muy chulas las pegatinas. Eso sí, llegó la carta tarde, así que a la cola del mes que viene. **Y al resto...** daos por saludados e insultados, que no tengo hueco para más dedicadezas perifrásticas. Bye necios.

Guillermo Martínez Vela envió este dibujo cuando aún no tenía vello púbico. Pero como aún me río pensando en el del mes pasado, lo he recuperado y lo muestro para que se vea que es uno de mis necios más ocurrentes. Recuerda Guille, quiero que dibujes el PRESS START del mes pasado.

Eduardo Paniagua y ***Ana B. López Montes*** son los artistas que firman estos dos dibujos. A Paniagua le recuerdo que me debe un dibujo en tanga y *top-less* de nuestra maquetadora, además del dibujo michelínico de NEMESIS. A Ana sólo animarla a que siga mandándonos dibujos, que si me place, publicaré.

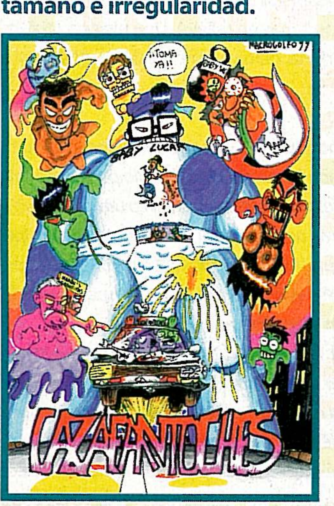
Eva Richarte mandó hace tiempo este descomunal dibujo que ha costado Dios y ayuda escanear por completo. Como suele ser habitual en ella, es una auténtica maravilla, que levanta pasiones entre los amantes del trabajo artístico manual. A mí la próxima vez hazme algún otro trabajo manual, si no te importa.



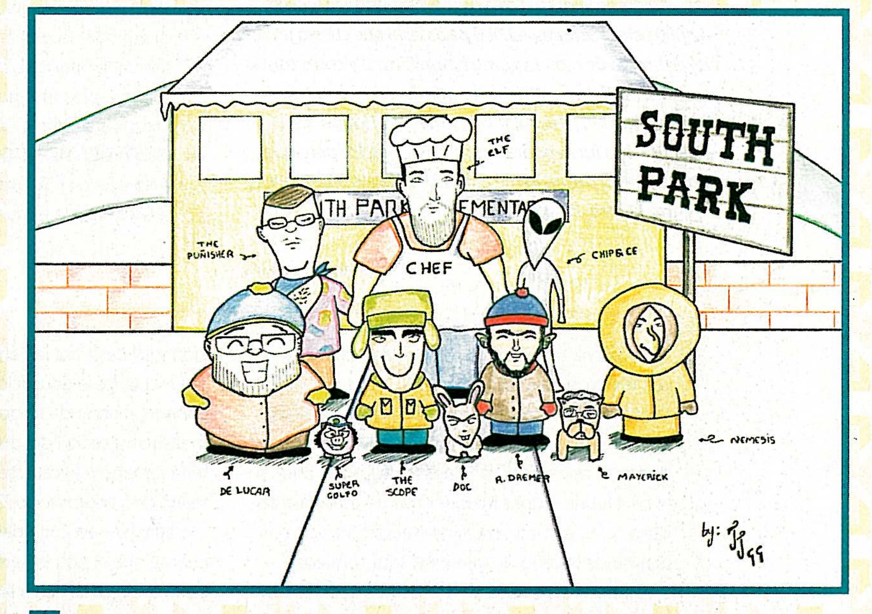


Jonatan Sepúlveda firma otro de esos dibujos que he rescatado del baúl de los recuerdos, en el que de una forma bastante simpática caricaturiza a los miembros de la redacción. Destacable el pecho de R. DREAMER, recreado a la perfección en su tamaño e irregularidad.

Laura Pérez me manda este dibujo que espero que sea un autorretrato. Un *look* agresivo, a la par que seductor que me recuerda a mi propia personalidad, tan admirada por todos vosotros, infames necios. Eso sí, yo soy mucho más sexy y sacudo más fuerte.







Jorge J. Reyes García es el autor de este dibujo que ya avisé el mes pasado que iba a publicar. La afición que aquí tenemos por la serie, y el hecho de dibujar a la redacción como a los protagonistas, ha provocado auténticas peleas para poder quedárselo. Gané yo, por supuesto.





«Gay-den», el amamanta nutrias universitario

Hola golferas, sí he vuelto. Después de tres meses «en la inopia» he despertado de mi letargo para cumplir mi misión en la vida, diseñar maquinuzas de abdominales para que tipos barrigones se las compren y yo me pueda dedicar a mi verdadera pasión... beber calimocho (eso sí, hecho con Don Perignon o similares) del canalillo de bellas modelos de enormes y supinas glándulas mamarias...
Y te preguntarás... ¿Por qué la U. B. Conquense viste de camiseta blanca y pantalón negro?
Pues como diría el insigne y admirado (PUES NO ME ADMIRE) ***Fernando Fernán Gómez****: «¡¡NO LO SE!!», a lo que añadiría yo a mi vez ¡¡Y ADEMAS NO ME IMPORTA!!*
A mí lo que de verdad me importa es que mi piel esté sana, y que me caigan de una vez las ronchas que me dejó mi aventura amorosa con la hermana de Javi, la simpar «lijadeagua» ***Alicia*** *«rascamamá»* ***Iturrioz****.*
A ver si dejamos de desayunar tumores cerebrales, que últimamente la revista está de un flojo... Por no haber, no hay ni pies de foto de esos tan cachondos que os dieron vuestra fama. ¡Y a ver si quitamos ***A pie de pista****!*
Bueno, vamos con la crítica feroz. Videojuegos. Se trata de eso, ¿no? Pues entonces, ¿cómo los señores de KONAMI pueden tener la extraordinaria ocurrencia de vender incluido en el merchandising de MGS (cosa que me parece bien, si algún p... «colgao» se lo compra, para él, pero vamos, a mí lo que me van son los juegos) un reloj «de mierda» al extraordinario y «comprabaratopaisa» precio de 42.000 pelas? Señores, 42.000 pelas es lo que cuesta un reloj de titanio de marcas como Lotus, Citizen y cosas así, no la mierda esa de plástico negro que llevan en la ultrasecreta organización paragubernamental Fox Hound. Resumiendo, si yo fuera padre (crucemos los dedos para que no) y mi nene pequeño me pide 42.000 pelas para un reloj, le cruzo la cara. Hasta ahí podíamos llegar.

Gaiden, Cuenca.

«Que pacha tronkez». Ya me he dado cuenta que has vuelto, y devuelto, porque tu carta, por mucha impresora «debuti» que gastes, huele a sardinas que apesta. O bien anoche fuiste a una mariscada, o bien tu novia está en aquellos días. Pues mira, si al final fabricas unas maquinorras de esas para abdominales, manda un par a la redacción, que con el paso de los años la gente de aquí comienza a mostrar ciertas curvas no demasiado estéticas. Mis abdominales, en cambio, rivalizan con los de **Tyson** en consistencia, y eso es debido al ejercicio que realizo con vuestras novias (menos la tuya, que es la pescadilla andante). Oye, a lo del «bebercio» vía interprotuberancia glandular me apunto, pero nada de calimocho, que aquí hay nivel. Sinceramente, como vayan vestidos los de la universidad me la pela, ya sea blanco, negro o tipo **Agatha R. de la Prada**. Eso sí, comparto admiración y pleitesía hacia **Fernando Fernán Gómez**, ese asceta de la educación y simpatía que se ha ganado el título de necio de la tercera edad. Un maestro «sí señó», del que adivino que tienes poster a tamaño real caracterizado del «agüelo» en el techo de tu dormitorio. Otra cosa... ¿a qué viene ese afán persecutorio del pobre **Chip & CE**? Ten en cuenta que el pobre es un profesor de facultad, castigado por la vida y la tuberculosis, que provocó que toda su cara se concentre en 3 centímetros cuadrados. De hecho, cuando tiene una legaña parece que se le cae la baba. A mí también me fastidia que me de la mano ronchosa que tiene, pero mira, desgrava en hacienda y así comprendemos mejor la tragedia kosovar. Lo del reloj tú lo has dicho, quien quiera que se lo compre, pero aunque no lo parezca, el reloj es una pasada, aunque debiera costar la mitad para que valiera la pena.



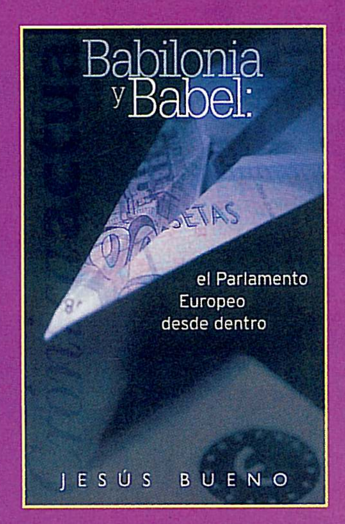
El cotilla lamealmorranas

¡Hola ***SuperGolfo****! Aunque soy lector de la revista desde hace varios años (en el primer número que tengo sale* ***Nemesis*** *con 30 kilos menos y con la nariz chata), ésta es la primera vez que me decido a escribirte directamente. ¿El por qué no lo he hecho? Pues simple y llanamente porque me claquetea el «hojaldre», como alguien dijo el mes pasado, tus insultos, y sólo disfruto puntualmente con alguna respuesta más o menos imaginativa. Además, si no lo he hecho, pues te fastidias, que de necios está el mundo lleno. Sin embargo, y debido a los insistentes comentarios y vejaciones que vienes haciendo sobre tus compañeros de «curro», me gustaría que me contestaras a estas preguntas, que rondan mi cabeza desde hace tiempo:*
1) La primera no tiene mucho que ver, pero... ¿Te gustan las acelgas? Te lo pregunto porque pertenezco a una secta llamada la ***IPAS*** *(Iglesia Parapsicológica del Advenimiento del Septimo Día por la Noche), que a cambio de tu dinero y el cuerpo de tu novia, podrías pertenecer y hacerte Gran Magma, o sumo sacerdote. El Dios se llama Rama Mama Tep, y todo consiste en un menú de acelgas para liberarse vía estomacal de las ataduras terrenales, y en el sacrificio de suplir lo carnal por lo frugal, o mejor dicho frutal.*
*2) ¿****Doc*** *es tan feo y enano de verdad, o es que lo habéis retocado como al Conde Lequio para meter miedo? Es que sinceramente cada vez que veo una foto suya en el* *Press Start* *me acuerdo de la postguerra y los tiempos de carencias nutritivas en la población europea. Quizá es un reducto de esa época o, más bien, un experimento fallido de clonación lagartijohumana.*
3) Y ahora una duda que me corroe: ¿quién es más calvo, ***The Elf*** *o* ***The Scope****? Yo apostaría por The Scope, aunque me da que es un poco peloteo el hecho de que no llames también calvo al jefazo. ¿Que es calvo? Pues mira, que se fastidie y se aguante. Y ya que hablamos de comparaciones... ¿quién está más gordo,* ***Nemesis*** *o* ***De Lucar****? Yo creo que X en la quiniela... En fin, quizá vuelva a escribir...*

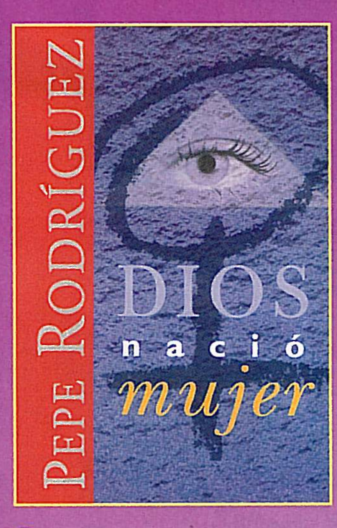
Classick OS, Barcelona.

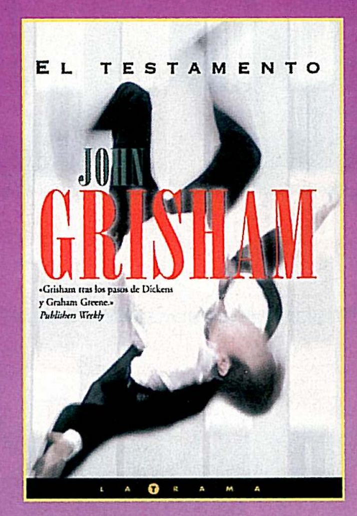
Veterano lector de **SUPER JUEGOS**. Me place sobremanera que hayas sido tan fiel a nosotros durante tantos años, y al fijarte tanto en la evolución adiposa de **Nemesis**, me temo que eres el típico onanista crónico y calloso, y que has encontrado en **Nemesis** al objeto de tus más ocultos deseos de autosatisfacción personal. Desengáñate, su nariz ya tiene dueño. El y **Doc** viven un tórrido romance, y cada tarde se les ve caminar de la mano mientras el enano se desliza por su tocha cual tobogán de parque. En fin, vamos a las respuestas:
1) Las acelgas me dan asco. Yo sólo como lo que tiene colesterol, y por eso beso tanto a tu novia. Esa secta parece interesante... sobre todo si eres fundador... Vale, me meto, pero exijo un puesto directivo como testeador de feligresas, o de abductor en su defecto.
2) Pues sí, es así de enano y feo. Pero no te quejes, suerte que tú no lo tienes que oler ni soportar. Para él, que le amputen una pierna es microcirugía, y hasta en las sillas de los zapateros le cuelgan las piernas. Es también feo porque, si no había materia para estirarlo, menos habría para entretenerse arreglando su faz. Simplemente le pusieron una nariz, unos ojos, orejas y boca, y pa casita. La pregunta esa del Conde Lequio me hace adivinar que dicho personaje es tu modelo de comportamiento, y por lo del retoque, llevas dándote palmaditas en la entrepierna toda la semana para parecerte a él. Pues mira, precisamente **Doc** no para de recibir palmadas, pero en la cabeza para que termine su trabajo.
3) Pues me lo pones difícil... El calvo calvo es **The Scope**, pero **The Elf** tiene una frente despejada que no se le queda muy lejos... Eso sí, mi amado Director no pierde pelo, lo tira. Y sólo tendría que concentrarse para volver a presumir de sus melenas tipo grupo *heavy* que tanto ondeaba al viento no hace muchos años. en cuanto a gordura, pues a ambos les sobran unos kilos, pero no sabría decirte a quién más...
NOTA DEL SUPERGOLFO: Aprovecho el espacio para iniciar la biografía de **Tomás**, nuestro Director de Arte y único niño de la historia que nació con barba y ojeras. Eso marcó la infancia de **Tommy**, que ya mostró desde pequeño una afición desmedida por el cuero, la degustación anal de gatos y las fotonovelas picantes. De hecho, a los siete años su madre le pilló debajo de la cama una ejemplar de Misioneros del Amor, ilustrado a todo color y con tapas en relieve. Una historia repleta de drama, pelo y hombres desnudos. Continuará.

Ediciones B: Ultimos y espectaculares lanzamientos







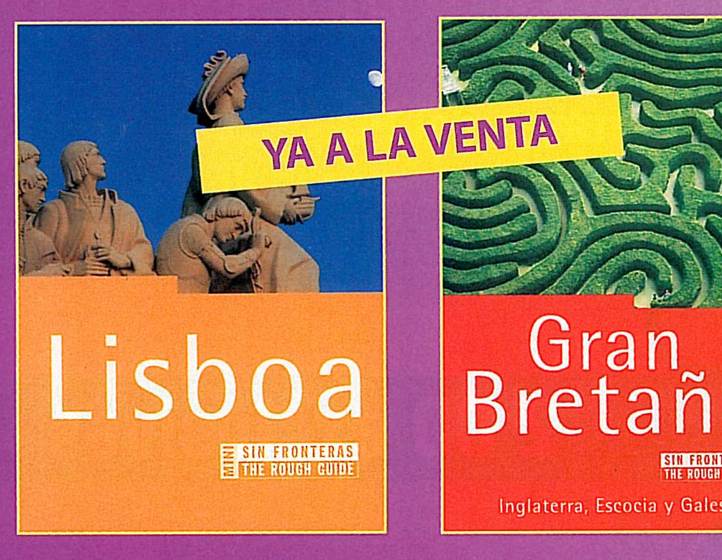


BABILONIA Y BABEL: EL PARLAMENTO EUROPEO DESDE DENTRO
JESÚS BUENO
El autor, que durante cinco años fue secretario de un eurodiputado, revela el sinsentido, la picaresca y el absurdo de la más alta institución europea, que es capaz de pagar 40 millones a cada diputado en dietas sin justificación.

EL SECUESTRO DE MAMÁ Y OTROS RELATOS DEL MARQUÉS DE SOTOANCHO
ALFONSO USSÍA
Las divertidas aventuras cotidianas del marqués de Sotoancho, el más famoso personaje creado por Alfonso Ussía, entre una pléyade de personajes dislocados que caricaturizan a través de situaciones insólitas la vida de aquel señorito andaluz. Risas aseguradas.

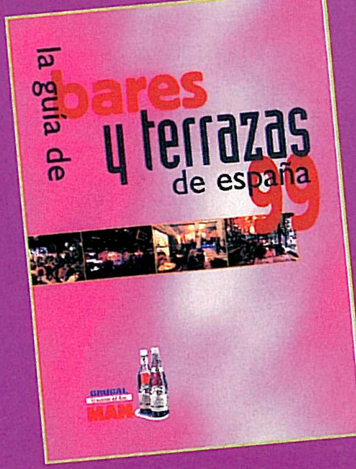
DIOS NACIÓ MUJER
PEPE RODRÍGUEZ
El polémico autor del *best seller* «Mentiras fundamentales de la Iglesia católica», demuestra en esta apasionante obra, a través de documentadas investigaciones arqueológicas, históricas y etnográficas, que Dios, en un principio y durante 20.000 años, fue mujer.

EL TESTAMENTO
JOHN GRISHAM
La última y más intrigante obra del autor de *best sellers* como «La tapadera», «El cliente» o «El jurado». Suspense y fabulación al límite con un testamento multimillonario de fondo que arrasatrará a sorprendentes y terribles destinos a los protagonistas.



NUEVA COLECCIÓN SIN FRONTERAS
Las guías definitivas para el viajero contemporáneo: información cultural, práctica y anecdótica para quien busque aventuras, comodidad, autenticidad... Con detalles pormenorizados y rigurosamente actualizados de historia, monumentos, alojamiento, transporte, ocio, mapas... Siempre con un toque humorístico, irreverente y muy entusiasta. En dos cómodos formatos: normal para países y regiones, mini para ciudades.

MAN pone toda la marcha en tus manos



Con la fantástica y detallada GUÍA DE BARES Y TERRAZAS DE ESPAÑA 1999, podrás disfrutar de la mejor y última marcha en todo el país, incluídas las zonas turísticas más cosmopolitas y totalmente gratis con el MAN de junio. Además, en portada y páginas centrales, siente la fiebre del *topless* exclusivo de Cameron Diaz. Y mucho más: Robert Carlyle, Denise Richards, Suede, Luis Figo, Cristina Tárrega, Eduardo Arroyo, moda...

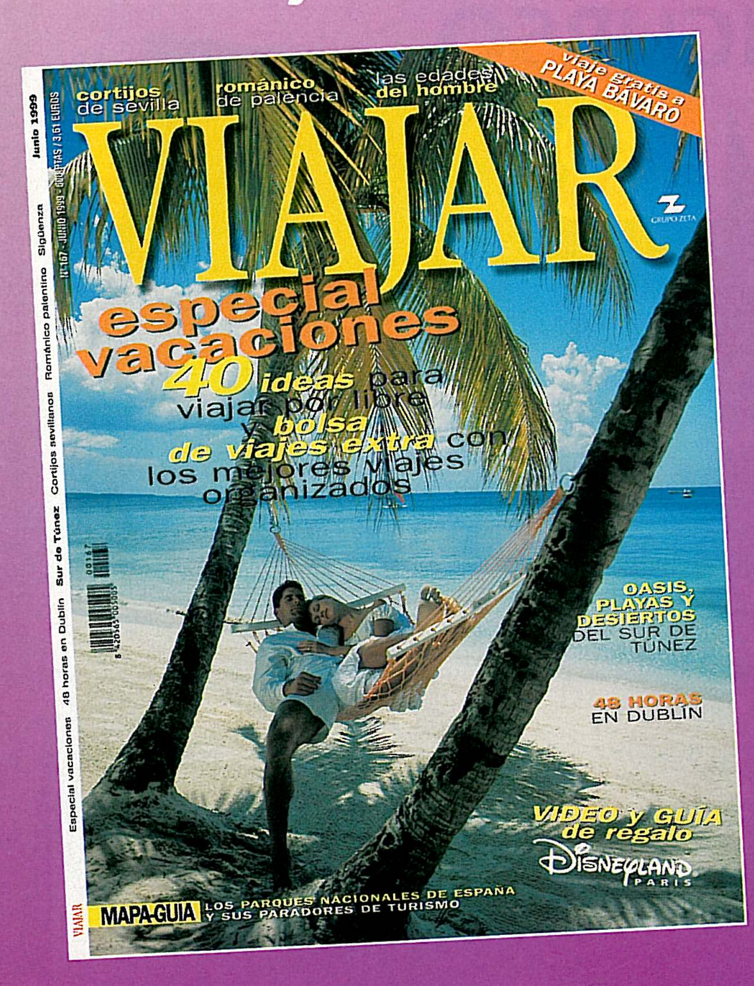


You rompe este verano con el bikini de moda



Con la revista YOU del mes de junio, llévate el biquini de moda. Es perfecto para irte a la playa o a la piscina, pero no sirve sólo para eso. En el interior de la revista te dan ideas geniales para combinarlo con tu ropa de verano: con shorts, faldas cortas o largas, pareos, transparencias... Puedes encontrarlo en cuatro colores diferentes: rojo, negro, naranja y verde. Y si te compras más de una o si tu amiga se lo queda en otro color, podéis hacer distintas combinaciones y llevar cada día biquini nuevo. Además, en este número tienes a los Backstreet Boys con entrevista, toda la información sobre su nuevo disco, su gira por España y un super test para descubrir con cuál de ellos eres compatible.
¡No te lo pierdas!

VIAJAR regala la auténtica Guía Disney París 99





Si lo quieres saber todo del parque Disneyland París 99, consigue ya el número de junio de VIAJAR. Encontrarás un divertidísmo vídeo y una exhaustiva guía con todas las atracciones, hoteles, restaurantes, áreas temaáticas... incluyendo la nueva y espectacular atracción «Cariño, he encogido al público».
Y muchos más regalos alucinantes como el Mapa-Guía desplegable de los Parques Naturales de España, un fantástico sorteo de viajes gratis a Playa Bávaro (República Dominicana) y el Club Viajar con suculentos descuentos exclusivos en los hoteles del Grupo Sol Meliá.



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO RIDGE RACER TYPE 4

El afortunado ganador de 1 PlayStation, 1 Ridge Racer Type 4, 1 Dual Shock, 1 gorra y 1 camiseta ha sido:

David Escribano Albéniz (MADRID)

Los agraciados con 1 Ridge Racer Type 4, 1 Dual Shock, 1 gorra y 1 camiseta han sido los siguientes:

Víctor César Cobo (GRANADA)
Antonio Santamaría Hernández (ASTURIAS)
Miguel Iván Domingo Gutiérrez (ZARAGOZA)
Jorge González Molina (BARCELONA)
Adrián Otero Vila (LUGO)
David Cabello Henche (VALENCIA)
David Villar Sánchez (VIZCAYA)
Manuel Silvestre Gallegos (SEGOVIA)
Joaquín Mateos Jiménez (MADRID)

Los ganadores de 1 Ridge Racer Type 4, son:

Juan Carlos Ojeda Usillos (CANTABRIA)
Juan Manuel Trujillo López (ALMERIA)
David Villarvede Maté (VALLADOLID)
Carlos Izquierdo Cortés (BARCELONA)
Rubén Manuel Aneiros Pedreiras (LA CORUÑA)
Sergio Aguilera Escalera (MALAGA)
Roberto Vidal Da Silva (MURCIA)
Ulises Navarro Cornejo (SEVILLA)
Pedro Garreta Alcaraz (ALAVA)
Francisco Gonzalez Puerta (BARCELONA)

NO TE PIERDAS NUESTRO PROXIMO GRAN CONCURSO







TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10



¡ OJO ! ¡ POR FIN LA VERSION ESPAÑOLA, YA !

*Disponible en abril

C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35

